ΘΕΜΑΤΑ: ΔΩΡΕΑΝ SOFTWARE ΣΤΟ INTERNET
ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ PC ΣΑΣ!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 125 1 ΙΟΥΛΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ON-LINE SHOPPING

MDK2
Γρήγορη δράση σε φουτουριστική ατμόσφαιρα!

MOST WANTED-Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ:
THE LONGEST JOURNEY

EMULATORS' CORNER
MESS, Ο... ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΤΗΣ!

ON-LINE GAMING
FIGHTER ACE II

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

HOT STUFF
ΗΧΕΙΑ CAMBRIDGE, CD-RECORDERS

DO IT YOURSELF
VIRTUAL DISK SPACE

PC EXPERT
ΒΙΟΜΕΤΡΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

HALL OF FAME
Η ΠΑΡΕΛΑΣΗ ΤΩΝ GAMES ΠΟΥ ΑΝΤΕΞΑΝ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

PROGRAMMING
ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

GAME REVIEWS


DEVIL INSIDE

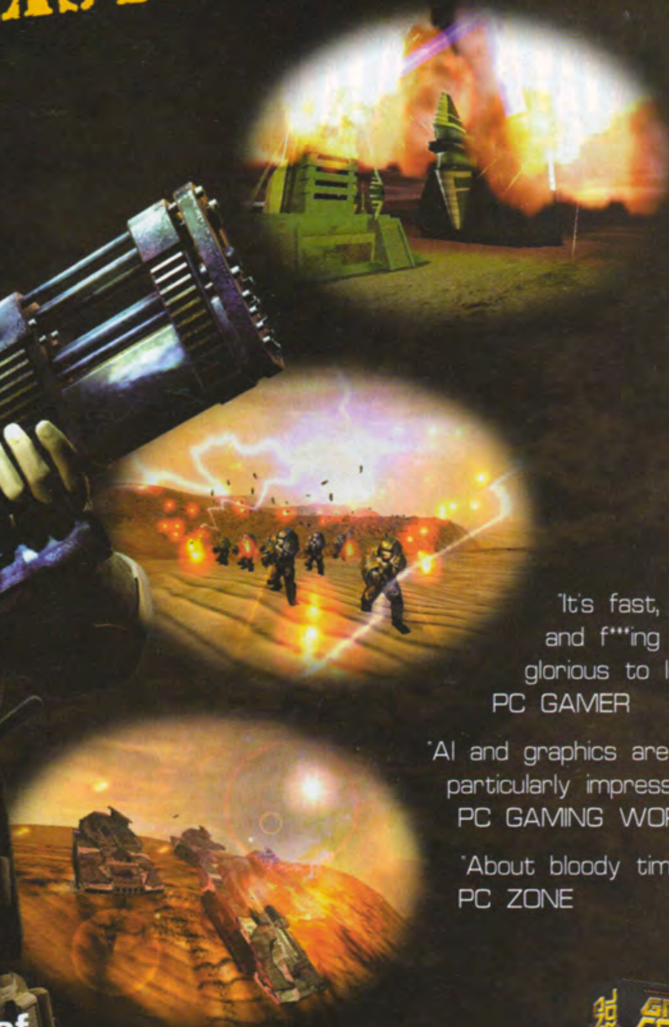

JANE'S F/A 18


SUZUKI EXTREME RACING


FLYING HEROES


DOGS OF WAR


CRAYVEN CORP
WELBY SIMMS
BLX
Περιέχει Ελληνικό βιβλίο οδηγιών




GROUND CONTROL

EDITORIAL

Αν νομίζετε ότι αυτό το τεύχος του "PC Master" είναι και το τελευταίο του καλοκαιριού... απατατάσθε! Για πρώτη φορά στην ενδεκάχρονη ιστορία του, το περιοδικό θα "βγάλει" και ξεχωριστό τεύχος Αυγούστου, το οποίο θα κυκλοφορήσει την πρώτη του μήνα σε όλη -ελπίζουμε- την Ελλάδα. Κατά συνέπεια, δεν χρειάζεται να αναβάλετε τις διακοπές σας μέχρι εκείνη την ημερομηνία (μόνο και μόνο για να μη χάσετε το αυγουστιάτικο τεύχος του "PC Master"), καθώς όπου και να βρίσκεστε στην Ελλάδα το περιοδικό θα είναι εκεί! Για το εξωτερικό, βέβαια, δεν το βλέπω...

Από αυτό το τεύχος το "PC Master" εγκαινιάζει μία -μακρά ελπίζουμε- συνεργασία με τον Derek dela Fuente, ο οποίος θα αποτελεί πλέον τον μόνιμο ανταποκριτή του περιοδικού στη Μ. Βρετανία και θα ενημερώνει τους αναγνώστες του για τις εξελίξεις στο χώρο των υπολογιστών γενικότερα (αλλά και των παιχνιδιών ειδικότερα), ενώ θα καλύπτει και τις σημαντικότερες διοργανώσεις του χώρου. Οι προσεκτικοί αναγνώστες θα έχουν ήδη παρατηρήσει την πρώτη του εμφάνιση στο "PC Spy" του περασμένου τεύχους.

Εδώ θα ήθελα να αναφερθώ εν συντομία σε ένα θέμα για το οποίο έχουμε λάβει αρκετές επιστολές: αυτό των σκιτσογράφων. Ο μεν Κ. Φουτσίδης δεν έχει πλέον αρκετό χρόνο για να ασχοληθεί με το σκίτσο, λόγω πολύωρης μόνιμης απασχόλησής του σε άλλη εργασία, τον δε Γ. Κομιώτη τον κάλεσε η "Μητέρα Πατρίδα" στους κόλπους της (πάει φαντάρος, δηλαδή), οπότε πιθανότατα το στριπάκι του που υπάρχει στο τεύχος αυτό θα είναι το τελευταίο της προ-φανταρικής περιόδου του. Καλή θητεία και καλός πολίτης, Γιώργο! Μην ανησυχείτε, βέβαια, δεν πρόκειται να σας αφήσουμε έτσι. Ηδη βρισκόμαστε σε επαφές με "νέο αίμα", ώστε να επανέλθει το τρισέλιδο των κόμιξ μέχρι τον Σεπτέμβριο.

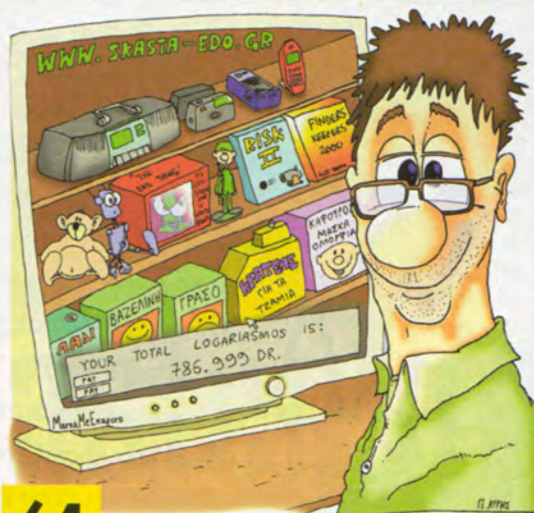
Ηθελα να σας μιλήσω και για το MDK 2, για το Devil Inside, το F/A 18 και το αφιέρωμα στο On-line Shopping, αλλά δυστυχώς ο διαθέσιμος χώρος το απαγορεύει. Ραντεβού, λοιπόν, τον Αύγουστο σε κάποια παραλία!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

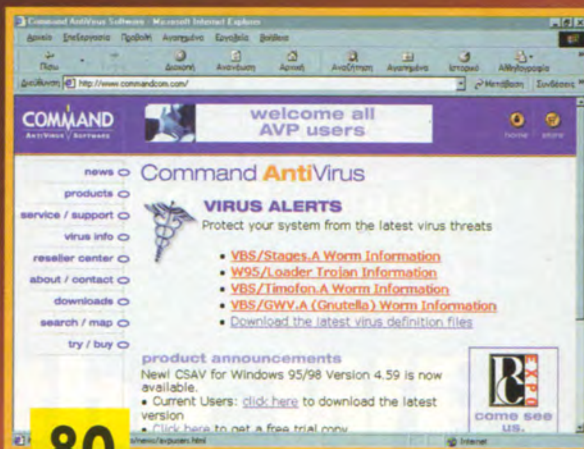
ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



64 On-Line Shopping
Οσα πρέπει να γνωρίζετε για το ηλεκτρονικό εμπόριο εν Ελλάδι.



74 Σκάκι στο PC
Ανθρωπος εναντίον μηχανής.



80 Shareware World
Δωρεάν software για όλο τον κόσμο!

ΠΡΟΣΟΧΗ!
Το επόμενο "PC Master" κυκλοφορεί την 1η Αυγούστου

GAMECLUB





Οδηγήστε τις μηχανές της Honda σε αγώνες motocross.





Ενα παιχνίδι στα χνάρια του Resident Evil.



Θα μπορέσετε να γίνετε μέλος της ομάδας της Suzuki;





Η νέα γενιά των RTS.



86 MDK 2
Ενα δυνατό παιχνίδι με καταιγιστική δράση.



100 Flying Heroes
Ενα διαφορετικό flight simulator.



112 Jane's F/A 18
Ενας τίτλος αντάξιος του ονόματος της Jane's.

PC master CD-ROM
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Λ. Συναχερής, Γ. Κάργιαννης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Καλωσορίσατε στις σελίδες του συνοδευτικού CD-ROM του "PC Master". Eνα CD που περιλαμβάνει την "αφρόκρεμα" από οτιδήποτε ενδιαφέρον κυκλοφορεί: demos, trailers, patches, drivers κ.λπ. Επίσης, αν ψάξετε λίγο το CD θα διαπιστώσετε πως απουσιάζουν τα Shareware Games & Utils. Αυτό έγινε διότι οι εν λόγω κατηγορίες ήταν με διαφορά τελευταίες στις προτιμήσεις σας, με βάση τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου, και έτσι κρίθηκε σκόπιμο να δοθεί ο χώρος που καταλάμβαναν σε άλλα πιο ενδιαφέροντα προγράμματα. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως, αν κυκλοφορήσει κάτι πολύ καλό, δεν θα το συμπεριλάβουμε στο CD. Γι' αυτό το τεύχος, λοιπόν, σας έχουμε 4 playable demos των MDK2, Motocross Madness 2, Shattered Galaxy και Starknights. Demos που φιλοδοξούν να σας κρατήσουν συντροφιά τις ώρες που δεν θα βρίσκεστε στην παραλία! Επιπλέον θα βρείτε screenshots από 6 παιχνίδια, καθώς και 4 trailers, ενώ ως συνήθως στο directory extras θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα πράγματα. Για να δούμε τι θα δούμε, λοιπόν, στο παρόν CD.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

Ξεκινώντας από τον τομέα που παρουσιάζει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον, ας δούμε μερικά στοιχεία για τα demos μας.

MDK 2

Εταιρία: *Interplay*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, κάρτα γραφικών με υποστήριξη OpenGL (απαιτείται)*

Το MDK2 είναι ένα action-thriller παιχνίδι, το οποίο εκτυλίσσεται σε έναν πλήρως τρισδιάστατο κόσμο. Ετοιμαστείτε λοιπόν να ξανασυναντήσετε τον επικίνδυνα έξυπνο Dr Fluke Hawkins και το εξάποδο δημιούργημά του (αν και στην ουσία τα δύο μέλη είναι χέρια και όχι πόδια), το οπλισμένο με Uzi "σκυλάκι", τον Max. Σε περίπτωση που δεν θυμάστε, είστε ο βοηθός του Dr Hawkins, ο Kurt Hectic. Επειτα, λοιπόν, από ένα διάστημα περιπλάνησης εκτός του πλα-



νήτη μας, ήρθε επιτέλους η ώρα της επιστροφής. Ομως κάτι δεν πάει καλά. Την ώρα που ετοιμάζεστε για τη μεγάλη επιστροφή, ο πλανήτης δέχεται επίθεση από εξωγήινες δυνάμεις. Εσείς θα πρέπει να τους εμποδίσετε να φτάσουν στο σκοπό τους, ο οποίος είναι η απόλυτη καταστροφή της Γης. Φυσικά, ο Dr δεν θα σας αφήσει έτσι, καθώς σας παρέχει τον εξοπλισμό σας για τη μάχη αυτή. Ετσι, λοιπόν, στο παιχνίδι θα βρείτε πάρα πολλά νέα όπλα και gadgets, περισσότερο χιούμορ και θα ζήσετε μία νέα εμπειρία. Μάλιστα στη δημιουργία του παιχνιδιού έχει βοηθήσει η Bioware.



Πώς είπατε; Τι εστί Bioware; Πρόκειται για την εταιρία που είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία τίτλων όπως το Baldur's Gate και το Shattered Steel. Ετοιμαστείτε λοιπόν για άφθονη δράση στον κόσμο του MDK2. Πληροφοριακά να σας ενημερώσω και για το τι θα περιλαμβάνει η Full Version του παιχνιδιού:

- Δυνατότητα παιξίματος ως κάποιος εκ των 3 χαρακτήρων: είτε ως ο κεντρικός ήρωας Kurt, είτε ως ο σκύλος-ρομπότ Max, είτε ως ο εκκεντρικός Dr Hawkins. Καθένας από τους προαναφερθέντες προσδίδει και διαφορετική αίσθηση gameplay στον παίκτη.
- Μεγαλύτερα δωμάτια, εξωτερικά περιβάλλοντα, εξυπνότερους εχθρούς και πολλά ακόμη.
- 8 τρισδιάστατα επίπεδα, μέσα στα οποία εκτυλίσσεται η ιστορία της εισβολής των εξωγήινων στη Γη.
- Πολλά νέα όπλα και gadgets.
- Νέα όπλα και πυρομαχικά.
- Νέες επιθετικές ικανότητες και κινήσεις.

Αν τώρα θέλετε να δείτε κατά πόσο όλα τα προαναφερόμενα ευσταθούν ή όχι, δεν έχετε παρά να διαβάσετε το review του παιχνιδιού που θα βρείτε στο τεύχος που κρατάτε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας.

SCREENSHOTS

- Blair Witch Project
- Earth 2150
- Giants
- Odyssey
- Runaway
- Sacrifice

MOTOCROSS MADNESS 2

Εταιρία: *Microsoft*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM*

Νομίζω πως το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζεται συστάσεις. Αποτελεί άξιο συνεχιστή του πρώτου Motocross Madness, καθώς περιέχει πολλές βελτιώσεις, που είναι ικανές να το καταστήσουν το κορυφαίο της κατηγορίας του, και πολλές προσθήκες. Ετσι, λοιπόν, περιλαμβάνονται όλα τα είδη αγώνων που υπήρχαν και στο



πρώτο μέρος, τα οποία προσδίδουν μεγάλο βάθος στο gameplay, καθώς και τα εξής modes: Tag, Stunt Quarry, Baja, Nationals και Supercross. Επιπλέον έρχονται να προστεθούν και τα ακόλουθα νέα είδη:

Νέο Pro Circuit Racing: Αυτό είναι το ολοκαίνουριο single-player career mode του παιχνιδιού, όπου ξεκινάτε ως πρωτοεμφανιζόμενοι (rookies) μοτοσικλετιστές των δρόμων και στην πορεία προσπαθείτε να εισέλθετε στον κόσμο των superstar του Motocross. Με τις νίκες που θα σημειώνετε θα κερδίζετε χρήματα, ενώ θα κινείτε και το ενδιαφέρον στους σπόνσορες. Οσοι ξέρετε από επαγγελματικό αθλητισμό, καταλαβαίνετε την αξία των τελευταίων. Τα κέρδη σας



θα μπορείτε να τα επενδύετε είτε για τη βελτίωση της μηχανής σας είτε για την αγορά νέων μοτοσικλετών.

Νέο Enduro Racing: Εδώ έχουμε να κάνουμε με τα outdoor events (εξωτερικού χώρου), όπου θα τρέξετε μέσα σε πλήρως interactive περιβάλλοντα, όπως ένα πάρκο στην Αριζόνα ή ένα αεροδρόμιο στην Κόστα Ρίκα.

Η παρούσα trial έκδοση που συμπεριλάβαμε στο CD για εσάς περιέχει τόσο επιλογή για single player όσο και για multiplayer και σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε μερικά tracks. Ετοιμαστείτε λοιπόν να μπείτε στον κόσμο του Motocross Madness 2. Προσοχή, όμως, μην ξεχάσετε να φορέσετε το κράνος σας!

TRAILERS

- Arcatera
- Grand Prix 3
- Stupid Invaders
- X-Com Alliance

SHATTERED GALAXY

Εταιρία: *Nexon*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266MHz, 64MB RAM, σύνδεση στο Internet*

Αναφορά στο εν λόγω παιχνίδι είχε γίνει και στο τεύχος 123, από τη στήλη "On-Line Gaming". Οπως μπορείτε να καταλάβετε, πρόκειται για ένα on-line παιχνίδι και αυτό που υπάρχει στο CD είναι ο updated client του. Ο λόγος της αναδημοσίευσης και της επαναδιάθεσής του αναφέρονται στη στήλη "On-Line Gaming" αυτού



DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών, ήχου καθώς και CD-ROM και recorders:

VIDEO CARDS
- 3D Blaster Annihilator
- 3D Blaster Rive TNT2 Ultra
- Diamond Stealth II G460
- Intel i740
- Matrox Millennium
- Matrox Mystique
- nVidia GeForce 256
- nVidia Riva TNT/TNT2/Ultra
- S3 Virge
- S3 Savage 4
- S3 Trio 3D
- S3 Savage 2000
- Trident TGUI9440
- Trident TGUI9680
- Trident TVGA9470
- Trident W95 Generic
- Voodoo 2
- Voodoo 3 3000
- Voodoo 3 3500
- Voodoo Banshee
- Voodoo Rush (dual planar board)
- Voodoo Rush (single Planar board)
- Voodoo Velocity 100/200

SOUND CARDS
- Gravis Ultrasound
- SoundBlaster 128 PCI
- SoundBlaster 16/32/AWE32/AWE64
- SoundBlaster Live!
- Yamaha DS-XG

CD-ROMs/Recorders
- Creative CD-ROM Drivers (win95)
- Creative CD-RW 4224
- Hitachi CD-ROM Drivers
- Mitsumi CR-4804TE
- Mitsumi IDE CD-ROM
- Yamaha CD-RW 4416
- Yamaha CD-RW 4416 SCSI

PATCHES

- Tiberian Sun
- Wheel of Time

του τεύχους. Ως παιχνίδι συνδυάζει την αίσθηση που δίνει ένα RTS (Real Time Strategy) παιχνίδι με τη σοφιστικότητα ενός strategy. Και όλα αυτά σε ένα πελώριο περιβάλλον. Ως αποτέλεσμα δίνει μία πρωτόγνωρη εμπειρία σε όποιον ασχοληθεί μαζί του.

Η προηγούμενη έκδοση του client είχε μπει και στο CD-ROM του τεύχους 122. Η υπόθεση του παιχνιδιού, σε περίπτωση που δεν τη θυμάστε ή είστε νέοι αναγνώστες, έχει ως εξής: Βρισκόμαστε στο σωτήριο έτος 1960. Μία παράξενη εξωγήινη συσκευή έχει πέσει στη Γη και οι επιστήμονες αποφασίζουν να την εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν τα αναπάντητα μυστικά που κρύβει. Στην προσπάθεια τους αυτή, όμως, προκάλεσαν μία μεγάλη και ανεπανόρθωτη καταστροφή: το 70% του ανθρώπινου πληθυσμού εξαφανίστηκε και ο πλανήτης μας άλλαξε ριζικά όψη. Μετά το γεγονός αυτό πολλοί ήταν οι εξωγήινοι που ήρθαν και εγκαταστάθηκαν στη Γη και ο πόλεμος ανάμεσα στους τελευταίους και στους ανθρώπους δεν άργησε να ξεσπάσει.

Στο παιχνίδι, ανάλογα με την έκβαση των μαχών, αναβαθμίζετε το χαρακτήρα σας και οι μονάδες σας αποκτούν μετάλλια και εμπειρία. Για να βγείτε νικητές από τη διαμάχη αυτή, θα πρέπει να καταφέρετε να πάρετε υπό τον έλεγχό σας συγκεκριμένες περιοχές και τοποθεσίες μέσα σε μία ορισμένη χρονική περίοδο. Αν και οι έντονες και πολύνεκρες μάχες δεν λείπουν από το παιχνίδι, εντούτοις δεν αποτελούν και τον μοναδικό τρόπο για να φτάσετε στη νίκη.

STARKNIGHTS

Εταιρία: *KnightSoft Technologies*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 24MB RAM, AGP Video Card, 30MB χώρο στο σκληρό*

Πρόκειται για ακόμη έναν client, αυτή τη φορά για το παιχνίδι StarKnights. Η διαφορά εδώ είναι πως το παιχνίδι διαθέτει και Single Player mode. Και αυτό το παιχνίδι είχε παρουσιαστεί από τη στήλη "On-Line Gaming" του τεύχους 124. Υπήρχε μάλιστα η προσωπική υπόσχεση του Ν. Κόντη πως ο client θα συμπεριλαμβανόταν στο παρόν τεύχος, όπερ και εγένετο!

Στο παιχνίδι κυριαρχεί το στοιχείο της



στρατηγικής και βασίζεται πρωτίστως στην εξερεύνηση του διαστήματος και στην εύρεση και διαχείριση πρώτων υλών. Πρόκειται για ένα πιο "ειρηνικό" παιχνίδι σε σχέση με τον προκάτοχό του. Ξεκινώντας, λοιπόν, θα πρέπει να φτιάξετε έναν χαρακτήρα, ο οποίος θα σας αντιπροσωπεύει. Τις αποστολές που θα κληθείτε να παίξετε, μπορείτε να τις δοκιμάσετε στο Single Player mode, για να εξασκηθείτε λιγάκι, καθώς το παιχνίδι είναι ολίγον περίπλοκο. Αν και βασίζεται κυρίως στην εξερεύνηση και τη διαχείριση πηγών, δεν σημαίνει πως... οι μάχες δεν υπάρχουν πια (σίγουρα δεν τις πάτησε το τρένο!). Επιπλέον, αν και δεν διαθέτει τα καλύτερα γραφικά που έχουμε δει ποτέ, εντούτοις καταφέρνει και ωθεί τον παίκτη να ασχοληθεί μαζί του. Αλλά αρκετά φλυάρησα. Δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε τον client και να παίξετε σε Single Player τις αποστολές του. Ετσι, θα βγάλετε και εσείς το δικό σας συμπέρασμα.



SOLUTIONS

- Comer
- Neverhood

EXTRAS

Οπως γίνεται εδώ και καιρό στο section με τα extras, προσπαθούμε να συμπεριλαμβάνουνε προγράμματα τα οποία ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα των περισσοτέρων από εσάς. Αν τώρα πάλι κάποιοι δεν είστε ευχαριστημένοι, μην ανησυχείτε. Ισως στο επόμενο CD υπάρχει κάτι που να σας ενδιαφέρει. Ας δούμε λοιπόν τι θα βρείτε στο τρέχον CD-ROM:

- **Dark Side of the Sword Coast:** Το παρόν είναι ένα ανεπίσημο add-on για τη γνωστή συνέχεια του Baldur's Gate. Εχει δημιουργηθεί από φίλους του παιχνιδιού.
- **Final Fantasy The Movie:** Δείτε σε πρώτη πανελλήνια... pcmaster-ική προβολή σκηνές από την ταινία που σχετίζεται με τη γνωστή σειρά παιχνιδιών.
- **Lord of the Rings Browser:** Δεν πιστεύω να μην είδατε το trailer που σας είχαμε στο προηγούμενο τεύχος; Οσοι δεν το πράξατε, δείτε το γιατί χάνετε. Εδώ λοιπόν σας έχουμε κάτι πολύ ενδιαφέρον για το desktop, με θεματολογία παρμένη από την ταινία.
- **MP3 Kingdom:** Εδώ θα βρείτε τραγούδια σε μορφή MP3 από ανεξάρτητους καλλιτέχνες, τα οποία διανέμονται δωρεάν στο Internet. Εντάξει, ξέρω πως δεν είναι γνωστά, αλλά δεν νομίζω να περιμένετε να σας δίνουμε τραγούδια των Iron Maiden, των Metallica κ.λπ. Ετσι δεν είναι;

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΑΣ ΑΛΚΟΤΕΣΤ

CATCH-A BLOOD ALCOHOL DETECTOR

Πόσες φορές, ενώ διασκεδάζετε σε κάποιο μπαρ, δεν έχετε το άγχος τού πόσο θα πιείτε, προκειμένου να είστε σε θέση να οδηγήσετε μετά το τέλος της βραδιάς; Τώρα, λοιπόν, με το παρόν προϊόν μπορείτε ανά πάσα στιγμή να ελέγχετε το ποσοστό του αλκοόλ στο αίμα σας και να ξέρετε πού βρίσκεστε. Διαθέτει 3 φωτάκια στα χρώματα (και στις λειτουργίες) του φαναριού κυκλοφορίας. Με αναμμένο το κόκκινο έχετε υπερβεί το επιτρεπτό όριο, με κίτρινο είστε κοντά στο όριο και με πράσινο είστε εντάξει. Χρειάζεται μόλις μία μπαταρία μεγέθους "AAA".

info www.igadget.com





ΓΛΙΤΩΣΤΕ ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΠΟΡΤΟΦΟΛΙ ΣΑΣ

SMART MONEY CLIP & CREDIT CARD HOLDER

Οι κάρτες αλλά και τα πολλά χαρτονομίσματα καταλαμβάνουν αρκετό χώρο στα πορτοφόλια μας. Πόσο μάλλον όταν έχουμε πολλές κάρτες και πρέπει κάθε φορά να κάνουμε μία μικρή... εξερεύνηση προκειμένου να βρούμε τη σωστή. Το clip αυτό μπορεί να κρατήσει μέχρι και 6 κάρτες ταυτόχρονα, ενώ η εύρεσή τους καθίσταται εύκολη. Φυσικά, μπορείτε σε αυτό να τοποθετήσετε και τα χαρτονομίσματά σας. Ασφαλώς πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα πρόταση για δώρο.

info www.igadget.com

ΜΑ ΠΟΥ ΕΒΑΛΑ ΤΑ ΚΛΕΙΔΙΑ ΜΟΥ;

LIGHTED KEY CHAIN

Ασφαλώς οι περισσότεροι από εσάς θα διαθέτετε πολλά κλειδιά στην κλειδοθήκη σας. Συχνά μάλιστα τα βράδια που γυρνάτε αργά ψάχνετε απεγνωσμένα το σωστό κλειδί, για τη σωστή πόρτα. Με το παρόν μπρελόκ μπορείτε ανά πάσα στιγμή να βρίσκετε το κλειδί που θέλετε, γλιτώνοντας έτσι χρόνο και κόπο. Ενα χρήσιμο εργαλείο για όλους.

info www.samsonite.com



ΦΟΡΗΤΟ MINI DISC PLAYER ΑΠΟ ΤΗΝ KENWOOD

KENWOOD DMC-K3S/BL

Το format Mini Disk αρχίζει να μπαίνει ολοένα και περισσότερο στη ζωή μας. Τώρα η Kenwood φέρνει ακόμη μία πρόταση στο χώρο αυτόν με το παρόν μοντέλο. Διαθέτει 4MB DRAM digital anti-shock μνήμη, μπορεί να αναπαράγει μουσική για 10 συνεχόμενες ώρες με μία και μόνο αλκαλική μπαταρία, ενώ διαθέτει και LCD display. Ασφαλώς μία καλή λύση για όσους θέλετε μουσική συντροφιά στις διαδρομές σας.

info www.kenwood.com





ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ ΣΑΣ

POSTAL ALERT

Πόσες φορές δεν έχετε ανακαλύψει πως κάποιος έχει βάλει... χέρι στο γραμματοκιβώτιό σας; Η συσκευή αυτή τοποθετείται στο γραμματοκιβώτιό σας και λειτουργεί ως συναγερμός κάθε φορά που κάποιος "περίεργος" το ανοίγει. Ετσι, μπορείτε πλέον να αποτρέψετε την κλοπή των εγγράφων και των φακέλων σας.

info www.igadget.com

ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ HOME THEATRE

AIWA XR-DV526

Η απόκτηση ενός συστήματος Home Theatre αποτελεί διακαή πόθο αρκετών από εμάς. Κάτι όμως το κόστος, κάτι ο χώρος που χρειάζεται, μας αποτρέπουν από την τελική απόφαση. Τώρα όμως με το XR-DV526 της AIWA μπορείτε να απολαύσετε τη μαγεία του ήχου, εξοικονομώντας χρήμα και χώρο. Αποδίδει 275Watt Output Power και διαθέτει 3 DVD/CD changer σύστημα, ενσωματωμένο αποκωδικοποιητή Dolby Digital, ενσωματωμένα subwoofers και σύστημα multi-amplifier. Χμ, δεν φαίνεται και άσχημο!

info www.aiwa.com



Cyrix III από τη VIA

Στην έκθεση Computex 2000 που έγινε στην πρωτεύουσα της Ταϊβάν, Τάιπεϊ, στις αρχές του Ιουνίου, η VIA παρουσίασε το μοντέλο επεξεργαστή που σκοπεύει να εισαγάγει στην αγορά και να χτυπήσει το άσπονδο ζευγάρι των Intel και AMD. Πρόκειται για τη νέα έκδοση Cyrix III, η οποία τρέχει σε ταχύτητες από 533MHz έως και 667MHz και απευθύνεται στην αγορά χαμηλού κόστους υπολογιστών. Ο Cyrix III δεν ανταγωνίζεται άμεσα τα μοντέλα Pentium III και Athlon των δύο ανταγωνιστών, αλλά τους χαμηλότερης απόδοσης -και φθηνότερους- επεξεργαστές Celeron και Duron. Η αρχιτεκτονική του Cyrix III είναι κλίμακας 0,18micron και όλο το κύκλωμα συγκεντρώνεται σε μία επιφάνεια 75 τετρ. χιλιοστών, με την κατανάλωσή του να μην ξεπερνά τα 10 Watt. Στις υπόλοιπες προδιαγραφές του περιλαμβάνονται:

- Σύνδεση σε υποδοχή τύπου Socket370.
- Front Side Bus 66/100/133MHz.
- 128KB λανθάνουσα L1 cache μνήμη (δεν διαθέτει όμως L2 cache).
- Υποστήριξη των τεχνολογιών 3DNow! και MMX.

Το κόστος του Cyrix III θα διατηρηθεί σε χαμηλά επίπεδα, με την τιμή της βασικής έκδοσης των 533MHz να ξεκινά από τις 28.000 δρχ. και να φτάνει στις 60.000 δρχ. για την έκδοση των 667MHz. Η VIA με τον Cyrix III ισχυροποιεί ακόμη πιο πολύ την ήδη έντονη παρουσία της στην αγορά hardware και θα προσπαθήσει να αποσπάσει ένα μεγάλο κομμάτι από την αγορά οικιακών υπολογιστών.



Νέοι επεξεργαστές για φορητούς της Intel

Στις 19 Ιουνίου ανακοινώθηκε η κυκλοφορία πέντε νέων μοντέλων επεξεργαστών για φορητούς υπολογιστές από την Intel. Στην κορυφή της λίστας βρίσκουμε την έκδοση των 750MHz του Pentium III. Το πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό του είναι η ιδιαίτερα χαμηλή κατανάλωση, που δεν ξεπερνά τα 2 Watt, ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάλλιστα και σε desktop υπολογιστές. Στις ΗΠΑ, όπου ξεκίνησε ήδη να πωλείται, η τιμή του βρίσκεται στις 210.000 δρχ.

Ο αμέσως επόμενος Pentium III των 600MHz καταναλώνει ακόμη μικρότερα ποσά ενέργειας (1 Watt), καθώς απαιτεί τάση λειτουργίας μόνο 1,1 Volt. Σε σχέση με την κορυφαία έκδοση των 750MHz εμφανίζεται ιδιαίτερα πιο φθηνός και δεν κοστίζει περισσότερο από 120.000 δρχ.

Στις τρεις επόμενες θέσεις βρίσκουμε τις πιο οικονομικές λύσεις της σειράς Celeron με εκδόσεις στα 650, 600 και 500MHz, που απευθύνονται στην αγορά φορητών υπολογιστών μικρού/μέσου κόστους. Και εδώ παρατηρούνται πολύ χαμηλές καταναλώσεις, της τάξης των 1,35 Watt. Οι τιμές τους στις ΗΠΑ είναι 67.000 δρχ. (650MHz) και 50.000 δρχ. (600MHz και 500MHz).

Όλοι οι επεξεργαστές της Intel χρησιμοποιούν αρχιτεκτονική 0,18micron και έχει δοθεί, όπως φαίνεται και από τους αριθμούς, ιδιαίτερη προσοχή στην κατανάλωση, η οποία με την τεχνολογία QuickStart μπορεί να πέσει και κάτω από 0,5 Watt στα μεσοδιαστήματα που ο υπολογιστής βρίσκεται σε αδράνεια (ακόμη και μεταξύ των πατημάτων των πλήκτρων κατά την πληκτρολόγηση). Επίσης, όλοι οι Pentium III διαθέτουν 100MHz FSB και 256KB μνήμη cache.



Η (αντ-)επιθετική πολιτική της Intel μετά την άλωση της αγοράς από τα προϊόντα της ανταγωνίστριας AMD καλά κρατεί, καθώς εκτός από τα πέντε προαναφερόμενα νέα μοντέλα προχώρησε σε μία από τις μεγαλύτερες επενδύσεις στο χώρο της κατασκευής ολοκληρωμένων κυκλωμάτων, διαθέτοντας περί τα δύο δισ. δολάρια για να διπλασιάσει την απόδοση της γραμμής παραγωγής του εργοστασίου του Leixip στο Δουβλίνο της Ιρλανδίας, αυξάνοντας επιπλέον το προσωπικό στους 5.400 εργαζομένους από 4.400 που ήταν μέχρι σήμερα.

Πάντα πρωτοπόρος η Seagate

Η Seagate μας έχει πλέον συνηθίσει στις παρουσίες προϊόντων που ορίζουν την κορυφή στη σύγκριση των σκληρών δίσκων. Στις αρχές του προηγούμενου μήνα ανακοίνωσε την υιοθέτηση του προτύπου μεταγωγής δεδομένων UltraATA/100 από τα μοντέλα Baracuda, αλλά και από την πιο νέα σειρά U. Η εταιρία υποστηρίζει ότι ο Baracuda ATA II είναι αυτή τη στιγμή ο γρηγορότερος σκληρός δίσκος του εμπορίου. Με την εξέλιξη μάλιστα των συστημάτων ATA RAID από τη Seagate, όπως το SuperTrak100, μπορούν να συνδεθούν έως και τέσσερις



σκληροί δίσκοι Baracuda ATA II, ικανοί να διατηρούν έως και διπλάσια ταχύτητα διαμεταγωγής δεδομένων σε σχέση με έναν μόνο δίσκο, ξεπερνώντας σε απόδοση ακόμη και τους Ultra2 SCSI δίσκους.

Αλλη μία πρωτιά επιτυγχάνεται με τη νέα προσθήκη στη σειρά U (series 5) και αφορά στο επίπεδο θορύβου λειτουργίας, το οποίο είναι το μικρότερο σε σχέση με όλα τα μοντέλα του ανταγωνισμού. Χωρίς να μειώνεται η απόδοση, τούτο επιτυγχάνεται με τη διατήρηση της ταχύτητας περιστροφής στις 5.400rpm, σε συνδυασμό με τη συμπαγή κατασκευή. Η U series 5 περιλαμβάνει σκληρούς δίσκους χωρητικότητας μέχρι και 41GB, που υποστηρίζουν το πρότυπο διαμεταγωγής δεδομένων Ultra ATA/100, επιτυγχάνοντας ταχύτητες έως και 41MB/sec.

Ολα τα μοντέλα της Seagate συνοδεύονται με το πακέτο 3D Defense System της εταιρίας, το οποίο εξασφαλίζει μείωση των λαθών στη μεταφορά δεδομένων και ανθεκτικότητα σε ακραίες συνθήκες περιβάλλοντος και μεταχείρισης (μπορούν να δεχθούν έως και 1.000g κραδασμούς βρισκόμενοι εκτός λειτουργίας).

Η i-Art μάς βάζει τα (3D) γυαλιά

Ωραίες όλες οι νέες τεχνολογίες γραφικών, πολλά χρώματα, τέλεια κίνηση, ιλιγγιώδη frame rates, αλλά... Αλλά όσο κι αν προοδεύουν οι 3D κάρτες γραφικών, η οθόνη σας πάντα θα τα δείχνει "επίπεδα". Το πακέτο Eye 3D της i-ART προσφέρει τη δυνατότητα στο χρήστη να "δει" την τρίτη διάσταση των παιχνιδιών. Αναφερόμαστε, βέβαια, σε 3D γυαλιά που στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν απαιτούν καλώδιο για σύνδεση με τον υπολογιστή, η οποία επιτυγχάνεται μέσω υπέρυθρου πομπού. Τα υπέρυθρα γυαλιά LC είναι εξαιρετικά εργονομικά και προσαρμόζονται ακόμη και πάνω από γυαλιά μυωπίας. Υποστηρίζουν ανάλυση έως και 1.024x768 pixels σε true color mode και είναι πλήρως συμβατά με Windows 98. Επίσης, πέραν των τριών προτύπων 3D γραφικών που υποστηρίζονται (Direct 3D, OpenGL, Glide), προσφέρουν απόλυτη συμβατότητα με την πλειονότητα των chips γραφικών της αγοράς, όπως nVidia GeForce256, 3dfx Voodoo3, S3 Savage2000 και τα παλαιότερα nVidia TNT & TNT2, 3dfx Voodoo2 & Banshee, S3 Savage4 & 3D, Intel i740 & i752. Οι ελάχιστες απαιτήσεις του συστήματος του χρήστη των γυαλιών Eye 3D περιλαμβάνουν: Pentium στα 90MHz, 32MB RAM και 16bit κάρτα γραφικών. Η τιμή του πακέτου στη χώρα μας ανέρχεται στις 39.500 δρχ. (+ΦΠΑ)



flash

Η Sony ανακοίνωσε την πρόθεσή της να εισαγάγει στην αγορά δύο νέες συσκευές: έναν υπολογιστή χειρός με το λειτουργικό σύστημα Palm OS και τη φορητή έκδοση της παιχνιδομηχανής PlayStation, η οποία θα ενσωματώνει οθόνη υγρών κρυστάλλων, δεν θα ξεπερνάει σε μέγεθος το 1/3 του μεγέθους του PlayStation και θα κοστίζει περίπου 50.000 δρχ. Τα δύο προϊόντα αναμένονται μέσα στον Ιούλιο.

Το Linux συνεχίζει να παίρνει τα "πάνω" του, μετά τις τελευταίες συνεργασίες των Intel και AMD, μέσω των οποίων σκοπεύουν να αναπτύξουν εφαρμογές Linux. Από τη μία η Intel, συνεργαζόμενη με την HP, κυκλοφόρησε εφαρμογές για τον Itanium και από την άλλη η AMD, με την εταιρία λογισμικού Lineo, θα παράγει το λειτουργικό σύστημα Embedix Linux που προορίζεται για Internet-ικές συσκευές.

Η Ελλάδα το 2004 δεν θα υποδεχθεί μόνο τους Ολυμπιακούς Αγώνες, αλλά και το πρώτο της παγκόσμιο συνέδριο πληροφορικής. Η απόφαση πάρθηκε στην Ταϊβάν στο πλαίσιο της γενικής συνέλευσης της Διεθνούς Ένωσης Συνδέσμων Πληροφορικής (WITSA) και μάλιστα έπειτα από ομοφωνία των εκπροσώπων από 40 χώρες του κόσμου. Το συνέδριο θα αποτελέσει γεγονός υψίστης σημασίας για τη χώρα μας, καθώς θα συμμετέχουν άνω των 2.000 εκπρόσωποι από 80 χώρες, μεταξύ των οποίων ακαδημαϊκοί, πολιτικές προσωπικότητες, μέχρι και ηγέτες κρατών.

Μετά από πάροδο 8 μηνών beta testing, ήρθε η ώρα να παρουσιαστεί η τελική έκδοση των Windows Me (Millennium Edition), πράγμα που έγινε στις 26 του μήνα που πέρασε. Τα Windows Me περιλαμβάνουν την έκδοση 7 του Media Player και την 5.5 του Explorer, καθώς επίσης ένα πρόγραμμα ανάκτησης δεδομένων (System Restore) και μία εφαρμογή update μέσω του Internet (Auto Update). Η Microsoft συνεχίζει να προσφέρει τα Windows 98 σε retail έκδοση, η οποία θα βρίσκεται στα καταστήματα έως και τον Οκτώβριο. Αυτό που δεν γνωρίζουμε ακόμη είναι η ημερομηνία που θα κυκλοφορήσουν οι πρώτοι υπολογιστές με προεγκατεστημένα τα Windows Me.

Στρείδια, μύδια και... chips

Η συνεχής εξέλιξη στη σμίκρυνση της κλίμακας της αρχιτεκτονικής των chips, έχοντας πλέον ξεπεράσει (προς τα κάτω) τα 0,18micron, δεν μπορεί να συνεχίζεται για πολύ ακόμη, καθώς τα δομικά χαρακτηριστικά των χρησιμοποιούμενων υλικών θέτουν κάποια όρια. Τη στιγμή αυτή, οι αγώγιμοι δρόμοι στο εσωτερικό των chips έχουν πλάτος μόλις 180nm [ένα νανόμετρο (nm) ισούται με ένα δισεκατομμυριοστό του μέτρου] και συνεχώς αυτό μειώνεται. Υπολογίζεται ότι το κάτω όριο της σμίκρυνσης αυτής είναι περίπου 100nm και πρόκειται να επιτευχθεί μέχρι το 2005. Οι διαρροές φορτίου από αγωγό σε αγωγό που θα παρατηρηθούν από εκεί και πέρα εμποδίζουν την περαιτέρω συρρίκνωση του μεγέθους τους. Πλέον οι επιστήμονες ερευνούν τις εναλλακτικές μεθόδους κατασκευής μικροκυκλωμάτων.

Η ιδέα του "βιολογικού" επεξεργαστή δεν είναι καινούρια. Ηδη έχουν γίνει μελέτες και έχουν κατατεθεί εργασίες που παρουσιάζουν ιδέες χρήσης αλυσίδων DNA για την κατασκευή μικροκυκλωμάτων. Ερευνητική ομάδα του Πανεπιστημίου του Τέξας, που απαρτίζεται από χημικούς και βιοχημικούς, εξετάζει τη διαδικασία της αυτόματης αναπαραγωγής ηλεκτρικών αγωγών που χρησιμοποιούν τα όστρακα για τη δημιουργία των λεπτεπίλεπτων οστών τους. Παρατήρησαν πως ορισμένα πρωτεϊνικά μόρια στην επιφάνεια των ιών επιλέγουν συγκεκριμένα κρυσταλλικά υλικά απαραίτητα στη μικροηλεκτρονική και προσκολλούνται επάνω τους, δημιουργώντας αλυσίδες. Η διαδικασία αυτή είναι τόσο επιλεκτική, ώστε τα μόρια είναι ικανά πολλές φορές να "διακρίνουν" διαφορετικά κρυσταλλικά υλικά, των οποίων οι μεταξύ τους αποστάσεις δεν ξεπερνούν τα 0,01 angstroms (ένα angstrom ισούται με 1 τρισεκατομμυριοστό του μέτρου). Παρ' ότι στη βιολογία είναι γνωστές οι διαδικασίες του "χτισίματος" τέτοιων αλυσίδων, απομένει να βρεθεί ο τρόπος εκμετάλλευσης αυτών και από τη μικροηλεκτρονική, που θα οδηγήσει σε νέα standards μεγέθους και ηλεκτρικής ισχύος για τα κυκλώματα του μέλλοντος.



Τα εν οίκω μη εν δήμω;

Η υπόθεση της αναγραφής του θρησκεύματος στις νέου τύπου ταυτότητες ανατάραξε έντονα τα νερά της λίμνης που λέγεται "ασφάλεια προσωπικών δεδομένων". Στην κορύφωση της σύγκρουσης μεταξύ εκκλησίας και κράτους ήρθε ένα σημαντικό νέο να βάλει το κερασάκι στην τούρτα: Πρόκειται για τον ηλεκτρονικό οδηγό των Αθηνών, ο οποίος κατηγορείται ότι "φακέλωσε" ηλεκτρονικά 4 εκατ. κατοίκους της πρωτεύουσας. Συγκεκριμένα, το CD-ROM "Athens Navigator", ενώ προβάλλεται ως απλός οδηγός του οδικού δικτύου της Αθήνας, στην πραγματικότητα περιέχει προσωπικά στοιχεία των κατοίκων της πόλης τέτοιου περιεχομένου, που θα έκαναν την οποιαδήποτε επιτροπή προστασίας ατομικών δεδομένων να... βγάλει σπυριά. Μέσα στο CD-ROM βρίσκει κανείς όχι μόνο ονόματα και διευθύνσεις (μάλιστα με το πάτημα ενός πλήκτρου μετακινείται αυτομάτως στο αντίστοιχο μέρος του χάρτη), αλλά και αναλυτικά στοιχεία του αυτοκινήτου που έχει στη διάθεσή του ο υπό ανάλυση Αθηναίος, όπως χρώμα, αριθμούς κυκλοφορίας, μηχανής και πλαισίου, ημερομηνία αγοράς και ημερομηνία πρώτης έκδοσης άδειας κυκλοφορίας. Υπάρχουν μάλιστα πληροφορίες για δεκάδες αντίστοιχα -νόμιμα ή μη- CD-ROMs με ακόμη περισσότερο "εξειδικευμένο" υλικό. Η Αρχή Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων, μετά το σάλο που έχει ξεσπάσει ότι παράνομα CD-ROMs με στοιχεία ακόμη και για τον πρωθυπουργό της Ελλάδας πωλούνται και αγοράζονται από μικροπωλητές της πλατείας Ομονοίας, άρχισε να κινητοποιείται προς την κατεύθυνση της ενεργοποίησης των μηχανισμών κατάσχεσης του παράνομου υλικού και παρεμπόδισης κυκλοφορίας αντίστοιχου στο μέλλον, υποστηρίζοντας μάλιστα ότι νόμιμο αρχείο μπορεί να θεωρηθεί μόνο το τηλεφωνικό.

Video Blaster WebCam Go

Μία πολύ έξυπνη συσκευή από την Creative σε πολύ "έξυπνη" τιμή. Η WebCam Go είναι μία κάμερα τηλεδιάσκεψης με ευρύτατες δυνατότητες μεταφοράς, ώστε να χρησιμοποιείται και ως απλή φορητή ψηφιακή κάμερα, διαθέτοντας πολύ καλή απόδοση και τιμή που δεν υπερβαίνει τις 50.000 δρχ.

Η WebCam Go ως προς την εμφάνιση είναι σχεδόν όμοια με την WebCam 3, στην οποία άλλωστε βασίζεται ενσωματώνοντας τις κατάλληλες προσθήκες που χρειάζεται για να τροποποιηθεί σε φορητή κάμερα. Αναλυτικότερα, στην WebCam Go βρίσκουμε όλες τις ευκολίες που θα περιμέναμε από μία τέτοια συσκευή, όπως display με χρήσιμες πληροφορίες, χειροκίνητη εστίαση και πολλαπλή λειτουργία λήψης φωτογραφιών: απλή λήψη, λήψη μετά την παρέλευση ορισμένου χρόνου, συνεχής λήψη πολλών καρέ και λήψη πολλαπλών καρέ με χρονικό διάκενο. Στα χαρακτηριστικά της Video Blaster WebCam Go περιλαμβάνονται:

- Δυνατότητα αποθήκευσης μέχρι και 90 φωτογραφιών (ανάλυσης 640x480 pixels, JPEG format).
- Αναλύσεις φωτογραφιών: 320x240 και 640x480 pixels (32-bit χρώμα).
- Αναλύσεις βίντεο: 160x200, 176x144, 320x240, 352x288,

640x480 pixels (32-bit χρώμα).
- Μέγιστη ταχύτητα λήψης βίντεο: 30fps (15fps σε ανάλυση 640x480).
- Μέγεθος buffer: 4MB.
- Σύνδεση σε θύρα USB.

Η εκμετάλλευση των δυνατοτήτων λήψης βίντεο της Video Blaster WebCam Go γίνεται μέσω του κατάλληλου λογισμικού που τη συνοδεύει: WebCam Control και WebCam Monitor. Επίσης το πακέτο περιλαμβάνει και μερικά επιπλέον χρήσιμα προγράμματα: MediaRing Talk '99, Polaroid PhotoMAX, MS Internet Explorer 5 και NetMeeting 3. Πρόκειται για μία πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση που συνοδεύεται από το καλό όνομα της Creative.



Πώς το CD-R αντικατέστησε το φιλμ...

Η Sony παρουσίασε την πρώτη ψηφιακή φωτογραφική μηχανή με ενσωματωμένο CD-R, τη Mavica MVC-CD1000. Η νέα Mavica μπορεί να δεχτεί CD-Rs χωρητικότητας 156MB για αποθήκευση έως και 160 φωτογραφιών ανάλυσης 1.600x1.200 pixels, το αντίστοιχο τεσσάρων 36αριών φιλμ στο κόστος των περίπου 1.500 δρχ. που κοστίζει ένα τέτοιο CD.

Πέρα από αυτό το πρωτοποριακό χαρακτηριστικό της, η Mavica MVC-CD1000 είναι μία καθ' όλα αξιοπρεπής ψηφιακή φωτογραφική μηχανή με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:
- Οπτικό ζουμ έως και 10x.
- Αποθήκευση εικόνων σε formats TIFF και JPEG.
- Ποιότητα και ανάλυση εικόνων στα επίπεδα VGA, XGA, SXGA και UXGA (2,1 megapixel).
- Οθόνη LCD για απεικόνιση της θέας του φακού.

Η Mavica MVC-CD1000, συνοδευόμενη από πέντε κενά CD-Rs, θα κοστίζει στις ΗΠΑ, όταν παρουσιαστεί γύρω στον Αύγουστο, περί τα 1.300 δολάρια (500.000 δρχ.).



Web Master 2000: Βιαστείτε!

Όσοι δεν έχετε στείλει ακόμα τις συμμετοχές σας στο μεγάλο διαγωνισμό μας "Web Master 2000" και επιθυμείτε να λάβετε μέρος μη χάνετε χρόνο: Στις 20 Αυγούστου (σφραγίδα ταχυδρομείου) λήγει η προθεσμία αποστολής του δελτίου συμμετοχής (υπάρχει σε κάθε τεύχος του περιοδικού, από το 118 και μετά), με το οποίο δηλώνετε τη δική σας σελίδα. Στο τεύχος 118 (σελ. 50-52), καθώς επίσης στη διεύθυνση www.pcmaster.gr/web2000, μπορείτε να βρείτε τους αναλυτικούς όρους του διαγωνισμού.

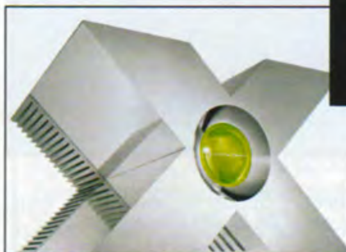
Ορισμένες επισημάνσεις που έχουν προκύψει από δικά σας ερωτήματα:

1. Οι σελίδες σας μπορούν να είναι γραμμένες είτε στην ελληνική είτε στην αγγλική γλώσσα.
2. Τα banners των host sites που φιλοξενούν τη σελίδα σας δεν θεωρούνται διαφημίσεις.
3. Σε όσους δηλώσουν συμμετοχή θα αποσταλεί επιβεβαιωτικό e-mail για τη λήψη της. Αν δεν λάβετε τέτοιο e-mail, θα πρέπει να επικοινωνήσετε με το τηλ.: 9238672, τμήμα Marketing, προκειμένου να διαπιστώσετε αν η συμμετοχή σας έχει φτάσει σε μας. Σε αντίθετη περίπτωση, θα χρειαστεί να την ξαναστείλετε.
4. Συμμετοχές που δεν συνοδεύονται από το αντίστοιχο δελτίο (όχι φωτοτυπία του) δεν θα γίνονται δεκτές σε καμία περίπτωση.

Καλή επιτυχία σε όλους!

Τα βραβεία της E3-2000

Ανακοινώθηκαν τα βραβεία της ετήσιας έκθεσης E3 που έγινε στο Λος Αντζελες. Βέβαια -όπως άλλωστε αναμενόταν- τη θέση του καλύτερου περιφερειακού/ hardware έλαβε η GeForce2 της nVidia, κερδίζοντας στο νήμα την Voodoo5 5500 της 3dfx.



Οι άλλες υποψηφιότητες γι' αυτήν την κατηγορία περιλάμβαναν τα Force Feedback Gamepad της Gravis, Sidewinder Game Voice της Microsoft και Strategic Commander της Microsoft.

Στην κατηγορία του καλύτερου περιφερειακού/ κονσόλας το πρωτοεμφανιζόμενο X-Box της Microsoft απέσπασε το βραβείο, νικώντας τα PlayStation 2 της Sony και Dreamcast της Sega.



Οι υπόλοιπες δύο υποψηφιότητες αφορούσαν σε προϊόντα της Sega για κονσόλες, τα Dreamcast Mouse και Dreamcast Maracas.

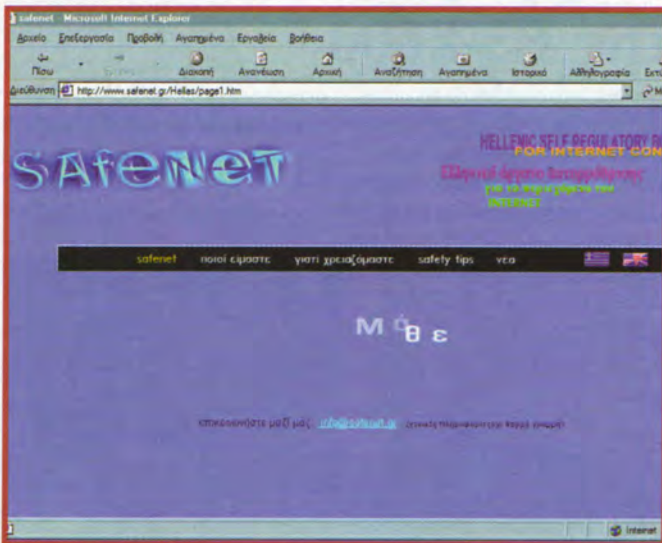
Επειδή όμως ξέρω ότι ενδιαφερόσαστε περισσότερο για τα παιχνίδια που διακρίθηκαν στην E3 ανατρέξτε στη στήλη "Adventure & RPGs Update" του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

ΑΣΦΑΛΕΣ INTERNET

Από ιδρύσεως του κυβερνοχώρου πολύς λόγος έχει γίνει για τις διαδικασίες αυτοελέγχου της πληροφορίας που διακινείται σε αυτόν. Παρά την ομολογούμενη ανάγκη για παρεμπόδιση της διακίνησης ορισμένων δεδομένων (εγκληματικού, πορνογραφικού, ρατσιστικού κ.λπ. περιεχομένου), η κοινωνία του Διαδικτύου ανθίσταται στις όποιες προσπάθειες ελέγχου, με το φόβο της πιθανής λογοκρισίας και φίμωσης του ελεύθερου λόγου. Ομως το περιεχόμενο ορισμένων sites είναι σε τέτοιο βαθμό απαράδεκτο μετατρέποντας την ελευθερία σε ασυδοσία, ώστε δίνει ουσιαστική υπόσταση στην απαίτηση ελέγχου του Διαδικτύου.

Μία μετριοπαθής προσπάθεια αυτοελέγχου του περιεχομένου του Internet εγκαινιάστηκε και στη χώρα μας, με την ίδρυση μίας μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα εταιρίας, της Safenet, στην οποία συμμετέχουν σε πρώτη φάση 11 φορείς και εταιρίες παροχής υπηρεσιών Internet (Ενωση Ελλήνων Χρηστών Internet, ΕΚΠΟΙΖΩ, Compulink, FORTHnet, Groovy Net, Hellas Net, HOL, Ideal, OTEnet, Acropolis Net και ΕΔΕΤ). Σύμφωνα



με τον καταστατικό χάρτη της Safenet, η δράση της κινείται σε τρεις άξονες. Κατά πρώτον, στη συνεργασία με αρμόδιους φορείς, ιδιώτες και εταιρίες στην προσπάθεια καταπολέμησης της διοχέτευσης και διακίνησης "παράνομου" υλικού. Δεύτερον, στην υποστήριξη του σχεδιασμού και της κατασκευής προγραμμάτων ελέγχου των δεδομένων του Internet για χρήση από σχολεία και γονείς. Τέλος, στην ενημέρωση και αύξηση της συνειδητοποίησης αφ' ενός των φορέων που εισάγουν δεδομένα στο Διαδίκτυο, αφ' ετέρου του κοινού που απλώς επισκέπτεται το θαυμαστό κόσμο του Internet, ώστε να μειωθεί δραστικά η διακίνηση του υπό έλεγχο υλικού. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να πληροφορηθούν σχετικά με τη δράση της εταιρίας στη διεύθυνση www.safenet.gr.

ΤΑ TEXT ADVENTURES ΑΝΑΒΙΩΝΟΥΝ ΣΤΑ ΚΙΝΗΤΑ

Εκεί που νομίζαμε ότι τα text adventures, μετά την άλωσή τους από τις 3D κάρτες γραφικών, ανήκαν στο παρελθόν, να που βρέθηκε η πλατφόρμα για παραγωγή καινούριων παιχνιδιών. Πού αλλού θα μπορούσε να παιχτεί πλέον text adventure, εκτός από την ελάχιστων γραμμών οθόνη υγρών κρυστάλλων ενός κινητού τηλεφώνου;



Κάποιοι ρομαντικοί -και πιθανότατα αρκετά ευφυείς- άνθρωποι της εταιρίας Bedouin σκέφτηκαν ότι μέχρι το 2004 οι κάτοχοι κινητών τηλεφώνων συμβατών με το WAP (Wireless Application Protocol) θα ξεπερνούν το 1,1 δισ. (!) και ότι οι οθόνες των κινητών αυτών ενδείκνυνται για τέτοιου είδους παιχνίδια. Η ιδέα υλοποιείται ως εξής: Ο παίκτης/χρήστης του κινητού θα συνδέεται με την εταιρία και θα συμμετέχει σε gaming sessions ορισμένου χρόνου, μετά την παρέλευση του οποίου θα μπορεί να σώζει τη θέση του για να συνεχίσει το παιχνίδι αργότερα. Ηδη έχουν σκεφθεί τους τρόπους που θα ξεπεράσουν το σκόπελο της πολύ αργής πληκτρολόγησης κειμένου στο κινητό και σκοπεύουν να αντιστοιχίσουν έτοιμες εντολές σε κάθε πλήκτρο, έτσι ώστε με το πάτημα ελάχιστων κουμπιών οι παίκτες να μπορούν να σχηματίζουν ολοκληρωμένες προτάσεις εξοικονομώντας πολύτιμο χρόνο. Οπως φαίνεται, οι άνθρωποι της Bedouin έχουν πάρει πολύ ζεστά το ζήτημα και κατά πάσα πιθανότητα θα το υλοποιήσουν. Σκεφτείτε τον εφιάλτη του τροχονόμου του μέλλοντος, όταν θα πρέπει να κυνηγάει τους αφηρημένους οδηγούς, οι οποίοι θα παίζουν Zork στα φανάρια...

ΔΟΡΥΦΟΡΟΣ ΔΙΑΚΟΜΙΣΤΗΣ

Παρά το ότι πρόκειται για project που αφορά στην αεροδιαστημική, περιλαμβάνει μία σοβαρή πρόοδο στον τομέα των Internet-ικών τεχνολογιών. Αναφερόμαστε στην πρόθεση της εταιρίας SkyCorp να συναρμολογήσει έναν δορυφόρο εξ ολοκλήρου στο διάστημα, με υλικά που θα μεταφερθούν με το διαστημικό λεωφορείο. Η είδηση προκύπτει από το γεγονός ότι μεταξύ άλλων στα υλικά της συναρμολόγησης θα περιλαμβάνεται κι ένας υπολογιστής G4 της Apple, που θα χρησιμοποιηθεί ως διακομιστής Internet. Ο πρόεδρος της SkyCorp, Dennis Wingo, που ανακοίνωσε τα σχέδια της εταιρίας στο συμπόσιο Silicon Valley Space Enterprise στο San Jose των ΗΠΑ, ανέφερε ότι σκοπός είναι να ερευνηθεί το κατά πόσο είναι δυνατόν να συναρμολογηθούν μικρού μεγέθους δορυφόροι στο διάστημα με οικονομική μέθοδο. Αν το όλο εγχείρημα πετύχει, ανοίγει ο δρόμος για την κατασκευή ενός εκτεταμένου δικτύου μικρών τηλε-



πικοινωνιακών δορυφόρων, οι οποίοι συν τοις άλλοις θα χρησιμοποιούνται και για υπηρεσίες Internet μέσω κατάλληλα διαμορφωμένων για το διάστημα τεχνολογιών. Στη συγκεκριμένη περίπτωση θα εφαρμοστεί ασύρματη επικοινωνία με το διακομιστή που θα είναι εγκατεστημένος εντός του δορυφόρου, βασισμένη στα συμβατικά πρωτοκόλλα (TCP/IP) του Internet, και θα μεταφέρονται δοκιμαστικά δεδομένα, με σκοπό τη διερεύνηση της πιθανής επιτυχίας ενός τέτοιου project.

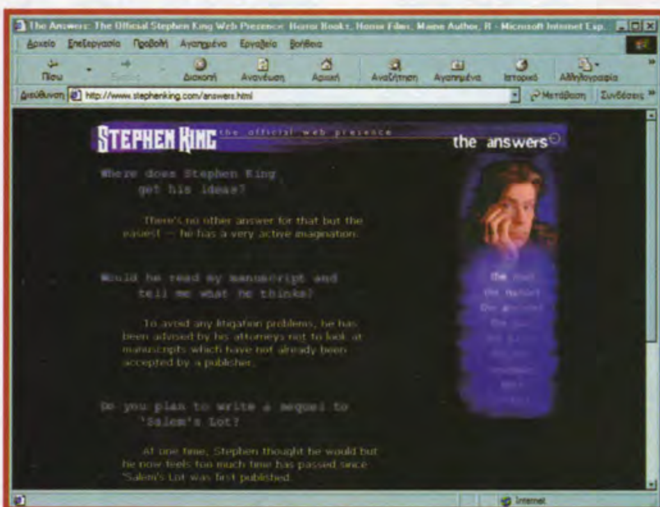
ΑΚΟΜΑ ΜΙΑ ΔΙΚΤΥΑΚΗ ΝΟΥΒΕΛΑ

Μετά την επιτυχία του "Riding the Bullet", της πρώτης νουβέλας του Stephen King, η οποία κυκλοφόρησε κατ' αποκλειστικότητα στο Διαδίκτυο, ο συγγραφέας ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει στο Internet και δεύτερο διήγημα με τίτλο "The Plant". Για την ώρα, βρίσκεται στη φάση ψηφοφορίας στο site του, όπου το περίπου 95% των ψηφισάντων επιθυμεί την κυκλοφορία και της δεύτερης νουβέλας με συμβολικό κόστος 1 δολάριο. Η πρόθεση του συγγραφέα είναι να παραδώσει δωρεάν τις πρώτες 5.000 λέξεις του "The Plant" σε 50.000 επιλεγμένους αναγνώστες του, κι αν τους αρέσει, να μπορέσουν να κάνουν download και το υπόλοιπο κείμενο, πληρώνοντας τη συμβολική συνδρομή.

Υπενθυμίζουμε ότι για το "Riding the Bullet" υπήρξαν 400.000 παραγγελίες στο πρώτο 24ωρο κυκλοφορίας του στο Internet, με κόστος 2,4 δολαρίων για κάθε "κόπια".

www.stephenking.com

PC



ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Η Singingfish.com υποστηρίζει ότι προσφέρει πρόσβαση σε 2,5 εκατ. διευθύνσεις μουσικών αρχείων και αρχείων βίντεο στο Internet, των τύπων MP3, Flash, QuickTime, RealAudio, RealVideo και Windows Media. Η εταιρία φιλοδοξεί να συνεργαστεί με ειδησεογραφικούς οργανισμούς σε παγκόσμιο επίπεδο, οι οποίοι σκοπεύουν να διοχετεύσουν το multimedia υλικό τους στο Διαδίκτυο.

www.singingfish.com

Μία προσπάθεια ρομαντικών να αναβιώσουν παλιά παιχνίδια των Spectrum, C64, CPC464 & 6128 στα PCs, όπως τα αξέχαστα (για τους "ηλικιωμένους") Skool Daze, Atic Atac, Jet Set Willy, Boulder Dash και Mule, έχει προσφέρει αξιοπρόσεκτα remakes που θα συγκινήσουν τους νοσταλγούς. Στη διεύθυνση που ακολουθεί θα βρείτε links με όλες τις σελίδες των προγραμμάτων αυτών, από όπου θα μπορέσετε να τα κατεβάσετε στον υπολογιστή σας και να ενημερωθείτε για τις αναπαλαιωμένες παραγωγές που θα ολοκληρωθούν στο μέλλον.

remakes.wax.nu/links.html

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε ένα αφιέρωμα στο καταπληκτικό εργαλείο κατασκευής φωτορεαλιστικών 3D εικόνων στον υπολογιστή, POV-Ray. Η "κοινωνία" του POV-Ray έχει δημιουργήσει εκπληκτικές εικόνες που θα βρείτε στη διεύθυνση:

www.povray.org.

Τα οικονομικά στοιχεία του Διαδικτύου παρουσίασαν εντυπωσιακά νούμερα τη χρονιά που πέρασε. Μία έρευνα που διεξήγαγε το Πανεπιστήμιο του Τέξας αναφέρει ότι τα συνολικά έσοδα της βιομηχανίας του Internet άγγιξαν τα 525 δισ. δολάρια, ενώ ο τομέας του ηλεκτρονικού εμπορίου, ο οποίος διαθέτει την πιο δυναμική παρουσία με αύξηση εσόδων 72% μέσα στο 1999, έφτασε στα 171 δισ. δολάρια. Τα νούμερα αυτά συνοδεύονται από αντίστοιχα εντυπωσιακή αύξηση των εργαζομένων στο χώρο, που φτάνουν στα 2,5 εκατ. άτομα.

Τελικά, ο μικρός hacker με το όνομα Mafiaboy από τον Καναδά, στον οποίο είχαμε αναφερθεί σε προηγούμενο τεύχος, φαίνεται ότι δεν πρόκειται να τη γλιτώσει πολύ φθηνά. Ο 15χρονος που συνελήφθη τον Απρίλιο, κατηγορούμενος για επιθέσεις στα sites CNN.com, Yahoo.com, Amazon.com και Buy.com, είχε αφεθεί ελεύθερος λόγω του μικρού της ηλικίας του. Ομως το αρμόδιο δικαστήριο του Κεμπέκ προχώρησε στην απαγγελία κατηγοριών και αν ο Mafiaboy κριθεί ένοχος, θα αντιμετωπίσει ποινή φυλάκισης έως έναν χρόνο και χρηματικό πρόστιμο έως $1.000.

Παιδιά & Κυβερνοχώρος. Στα 25 εκατ. έφτασε ο αριθμός των παιδιών από 2 έως 17 ετών (!) που έχουν πρόσβαση στο Internet στις ΗΠΑ, από 8 εκατ. που ήταν το 1997. Ακόμη πιο εντυπωσιακή άνοδο, όμως, εμφάνισε ο αριθμός των "μαμάδων τους" στο Διαδίκτυο. Στην ίδια περίοδο από τα 4,5 εκατ. έφτασε στα 16,4 εκατ. Σύμφωνα με μελέτες, το 46% των νοικοκυριών των ΗΠΑ διαθέτουν σύνδεση με το Internet και αυτό οφείλεται εν πολλοίς στο γεγονός ότι ο υπολογιστής (μέσω του οποίου οι οικογένειες γνωρίζουν τον κυβερνοχώρο) μπαίνει στο σπίτι κατά βάση έπειτα από παράκληση των παιδιών. Η συμβολή των εφήβων στην πρόοδο του Internet...

Ενώ το 1998 οι πωλήσεις των παιχνιδιών μέσω του Internet απέφεραν έσοδα ύψους 45 εκατ. δολαρίων, το 1999 αυτός ο αριθμός εκτοξεύθηκε στα 425 εκατ. δολάρια (800% αύξηση)!!! Εντυπωσιακό...

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Championship Manager με χρώμα ελληνικό

Στο προηγούμενο τεύχος είχε γίνει αναφορά από τη στήλη "Παιχνιδοσκοπίσματα" στο επερχόμενο Championship Manager 00/01 της Sports Interactive. Το παιχνίδι αυτό θα είναι ένα ενδιάμεσο σκαλοπάτι στο πέρασμα προς το Championship Manager 4, το οποίο θα κυκλοφορήσει μάλλον το 2002. Το "σκαλοπάτι" αυτό, λοιπόν, δεν θα είναι απλώς ένα update της καινούριας χρονιάς, με όλες τις μεταγραφές και τις αλλαγές στις ομάδες, αλλά θα περιλαμβάνει και πολλά νέα στοιχεία, που ομολογουμένως απογειώνουν το παιχνίδι. Καιρός, όμως, να σας εξηγήσω πώς ακριβώς θα έχουν τα



πράγματα και τι θα περιλαμβάνει το νέο CM.

- Δέκα νέα πρωταθλήματα: Ελλάδας, Αυστραλίας, Ρωσίας, Κροατίας, Τουρκίας, Ιρλανδίας, Βόρειας Ιρλανδίας, Φινλανδίας, Πολωνίας και Ουαλίας. Ετσι, συνολικά, θα περιέχονται ούτε λίγο ούτε πολύ τα πρωταθλήματα 26 χωρών (μακράν ο μεγαλύτερος έως τώρα αριθμός).
- Ακριβή προφίλ και ιστορικά στοιχεία για περισσότερους από 50.000 παίκτες, προπονητές και γυμναστές.
- Ενα νέο, πλήρες interactive σύστημα μεταγραφών, το οποίο θα περιλαμβάνει όλα τα σημερινά -πραγματικά- στοιχεία.
- Ολες τις διοργανώσεις των Εθνικών ομάδων, καθώς και δυνατότητα ανάληψης από μέρους του παίκτη της διαχείρισης της Εθνικής Ελπίδων μίας χώρας. Επιπλέον, θα περιλαμβάνεται το Ολυμπιακό τουρνουά.
- Εμφυτο Data Editor, ο οποίος θα επιτρέπει κάθε είδους αλλαγή στην database του παιχνιδιού. Ετσι θα μπορείτε ενημερώνετε το παιχνίδι με όλες τις νέες μεταγραφές και να προσθέτετε νέους παίκτες.
- Ενεργό ανάμειξη των ΜΜΕ ("Μη Μας Ενοχλείτε" θα έπρεπε να είναι η σωστή απόδοση). Τώρα όχι μόνο θα διαβάζετε τα σχόλιά τους, αλλά θα μπορείτε να απαντάτε κιόλας.
- Δυνατότητα παιχνιδιού με τυχαίους παίκτες στις ομάδες.
- Περαιτέρω βελτίωση της match engine.
- Επιπρόσθετα στατιστικά για τους παίκτες. Μεταξύ αυτών θα περιλαμβάνονται τα ποσοστά των σουτ που βρήκαν στόχο (επί του συνόλου) και των ολοκληρωμένων μεταβιβάσεων (επί του συνόλου). Με αυτό τον τρόπο θα μπορούμε να κρίνουμε καλύτερα την αποτελεσματικότητα ενός παίκτη.
- Εναν "ζωντανό" βαθμολογικό πίνακα, τον οποίο θα βλέπετε κατά τη διάρκεια του αγώνα και ο οποίος θα διαμορφώνεται ανάλογα με τα εκάστοτε αποτελέσματα.
- Δυνατότητα πρόσβασης στην ποδοσφαιρική ομοσπονδία για τη ζήτηση της μετάθεσης ενός αγώνα ή και για διαμαρτυρία για κάποιον διαιτητή.
- Νέες φωτογραφίες παικτών και σταδίων.

Οπως και να έχει, αξίζει ένα μεγάλο μπράβο στη Sports Interactive, η οποία δεν επαναπαύθηκε στην επιτυχία του τελευταίου CM, αλλά προσπαθεί έμπρακτα κάθε φορά για τη βελτίωσή του. Εξάλλου, λαμβάνει υπόψη και τη γνώμη των παικτών μέσω του forum που διαθέτουν. Αν μη τι άλλο, τέτοιες ενέργειες θα πρέπει να αποτελέσουν παράδειγμα προς μίμηση και για άλλες μεγάλες εταιρίες παραγωγής software. Τέλος, η κυκλοφορία του έχει οριστεί για τις 10 Νοεμβρίου. Μέχρι τότε το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη υπομονή.



Προσοχή στη... Μαφία!

Mafia: The City of Lost Eden είναι ο πλήρης τίτλος του νέου 3rd person 3D action game που μας έρχεται από την Talonsoft και μεταφέρει στις οθόνες μας την ατμόσφαιρα του υποκόσμου του 1930. Ξεκινάτε ως ένας... λωποδυτάκος και σιγά σιγά πρέπει να γίνετε επίλεκτο μέρος της μαφίας. Οι ρόλοι που θα κληθείτε να παίξετε για το σκοπό αυτό θα είναι πολλοί: εκτελεστές, βοηθητικοί σε αποστολές, ριψοκίνδυνοι οδηγοί κ.ά. Φέρνοντας εις πέρας τέτοιου είδους αποστολές, θα αποκτήσετε σταδιακά σεβασμό, χρήμα και δύναμη, εντός της "αγκαλιάς" της Salieri Family.

Από ό,τι φαίνεται έχει δοθεί η πρέπουσα προσοχή στην απεικόνιση της ατμόσφαιρας της εποχής. Ολες οι τοποθεσίες είναι πιστές αναπαραστάσεις των τότε μπαρ, σταθμών, εστιατορίων, αεροδρομίων κ.λπ. Η δε απεικόνισή τους γίνεται με τη χρήση της "3D Insanity 2" engine. Τα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε θα είναι και αυτά σχετικά με την εποχή, θα περιλαμβάνονται δε αρκετά μοντέλα που υπήρξαν ιδιαίτερα αγαπητά σε... εκλεκτά μέλη του υποκόσμου. Οι αποστολές αριθμούν τις 20, ενώ





περιλαμβάνονται και επιπλέον sub-quests (υπο-αποστολές). Ακόμη θα πρέπει να εξερευνήσετε περισσότερα από 12 τετραγωνικά μίλια επί χάρτου, με πλήρη εξομοίωση των καταστάσεων της Αμερικής του 1930. Συνοπτικά, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

- 20 βασικές αποστολές, με πολλές υπο-αποστολές: Αν εκπληρώσετε τις επιθυμίες του Don Salieri, πλούτος και χλιδή σας περιμένουν. Θα πρέπει να κάνετε δολοφονίες, να λάβετε μέρος σε καταδιώξεις με αυτοκίνητα, να βρεθείτε στο επίκεντρο πυροβολισμών κ.λπ.
- Εξερεύνηση περισσότερων των 30 τετραγωνικών μιλίων της Αμερικής του 1930.
- Αληθοφανή περιβάλλοντα, που σας βάζουν αμέσως στο πνεύμα της εποχής, με έμφαση στη λεπτομέρεια και αναπαριστώντας πιστά πραγματικά κτίρια.
- Χρησιμοποίηση όπλων όπως το Tommy Gun (οπλοπολυβόλο), το Colt 1911, το S&W model 27 Magnum και οι επαναληπτικές καραμπίνες.
- Περισσότερα από 60 οχήματα εποχής με ρεαλιστικά car physics.
- Υποστήριξη για multiplayer παιχνίδι μέσω LAN ή Internet. Συνολικά θα υπάρχουν επτά multiplayer modes, μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται Deathmatch και Αιχμαλώτιση Σημαίας.



TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	**THE LONGEST JOURNEY (-)**	☆
		(FUNCOM)	ADVENTURE
2.	▼	**FIFA 2000 (1)**	☆☆☆☆☆☆☆☆
		(EA SPORTS)	SIMULATION
3.	▲	**NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 (-)**	☆
		(EA SPORTS)	SIMULATION
4.	▲	**SHADOW COMPANY (5)**	☆☆
		(EIDOS)	STRATEGY
5.	▲	**SOLDIER OF FORTUNE (5)**	☆☆
		(ACTIVISION)	ACTION
6.	▲	**RALLY CHAMPIONSHIP 2000 (-)**	☆
		(MAGNETIC FIELDS)	SIMULATION
7.	▲	**AGE OF EMPIRES 2 (-)**	☆
		(MICROSOFT)	STRATEGY
8.	▲	**FINAL FANTASY VIII (-)**	☆
		(EIDOS)	RPG
9.	▲	**QUAKE 3 (-)**	☆
		(ACTIVISION)	ACTION
10.	▲	**RALLY MASTERS (-)**	☆
		(INFOGRAMES)	SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG

1. (-) THE LONGEST JOURNEY
2. (-) FINAL FANTASY VIII
3. (-) ULTIMA 9
4. (-) THE FORBIDDEN CITY
5. (5) BALDUR'S GATE

STRATEGY

1. (1) SHADOW COMPANY
2. (5) AGE OF EMPIRES 2
3. (-) TIBERIAN SUN: FIRESTORM
4. (-) ROGUE SPEAR
5. (3) STARCRAFT/BROOD WAR

SIMULATION

1. (1) FIFA 2000
2. (-) NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
3. (4) RALLY CHAMPIONSHIP 2000
4. (-) RALLY MASTERS
5. (2) NBA LIVE 2000

ACTION

1. (2) SOLDIER OF FORTUNE
2. (5) QUAKE 3
3. (-) MESSIAH
4. (3) UNREAL TOURNAMENT
5. (1) TOMB RAIDER 4

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. F1 2000
2. THE LONGEST JOURNEY
3. NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
4. THE SIMS
5. EURO 2000

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Είναι γεγονός πως η σειρά παιχνιδιών Tomb Raider, όσο και αν γίνεται κουραστική με την επανάληψή της, θέτει συνεχώς τα στάνταρ στον τομέα των 3rd person action-adventures. Φαίνεται, λοιπόν, πως η Red Storm Entertain-



ment βάλθηκε να αλλάξει τα δεδομένα. Για το σκοπό αυτό ετοιμάζει ένα νέο παιχνίδι, το Freedom: First Resistance. Το είδος του φαντάζομαι πως θα το έχετε καταλάβει. Η υπόθεσή του βασίζεται στις best-sellers νουβέλες "Freedom" της Anne McCaffrey. Στο παιχνίδι μία εξωγήινη ράτσα (φυλή) ονόματι Catteni εισβάλλει στη Γη και εποικίζει ολόκληρο τον πλανήτη. Ολοι οι οργανωμένοι αμυντικοί μηχανισμοί, οι κυβερνήσεις και οι κυριότερες πόλεις του πλανήτη μας έχουν καταστραφεί. Οι μόνοι εκπρόσωποι του ανθρώπινου γένους που την "έβγαλαν καθαρή" είναι όσοι αποφάσισαν να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στους εισβολείς. Εσείς, με τη σειρά σας, είστε μέλος



μίας "underground" επαναστατικής οργάνωσης που μάχεται ενάντια στους προαναφερθέντες, στην προσπάθειά της να απελευθερώσει τον πλανήτη μας από αυτούς.

Στο προηγούμενο τεύχος είχα γράψει πως θα βρίσκατε τα βραβεία της E3 σε αυτή τη στήλη. Μη νομίζετε πως το θέμα ξεχάστηκε και πως δεν θα τα δείτε. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε στη σελ. 28 και στη στήλη "Adventure Update", όπου γίνεται εκτενής αναφορά στα βραβεία της μεγάλης έκθεσης.

Πολλές οι αλλαγές αυτή το φορά στο δικό σας Top-Ten, με αρκετές νέες εισόδους. Φαίνεται πως ή βαρεθήκατε κάποια από τα παιχνίδια που δέσποζαν για καιρό στην κορυφή ή αυτά δεν έχουν από εσάς την ανάλογη υποστήριξη. Μη σταματάτε, πάντως, να στέλνετε τα σχετικά κουπόνια που θα βρίσκετε σε κάθε τεύχος του "PC Master", αφού αυτό το Top Ten διαμορφώνεται από εσάς και μόνο.

Ενα νέο RPG ετοιμάζεται από τη Sierra ονόματι Arcanum. Δημιουργείται από την ομάδα που βρίσκεται πίσω από το Fallout. Η ιστορία



του εκτυλίσσεται στα τέλη του 1800, κατά τη διάρκεια μίας βιομηχανικής επανάστασης. Ο κόσμος στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση είναι γεμάτος μαγεία και φανταστικές μηχανές. Η δε κυκλοφορία του τοποθετείται στο τέλη του 2000.

Τον τελευταίο καιρό εντείνονται διαρκώς οι φήμες περί πώλησης της Eidos Interactive, η οποία μας έχει δώσει κατά καιρούς πολλές επιτυχίες. Αν και ακόμα τίποτα δεν είναι σίγουρο, ακούστηκε πως ο πρώτος ενδιαφερόμενος είναι η Infogrames. Περισσότερα προσεχώς...

Ερχεται το νέο NBA Live

Ενα γεγονός που δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο. Κάθε νέα κυκλοφορία του NBA Live της EA κεντρίζει το ενδιαφέρον μίας μεγάλης μερίδας των gamers. Μετά το καλοκαίρι, λοιπόν, και γύρω στον Οκτώβριο αναμένεται η κυκλοφορία του NBA Live 2001, το οποίο υπόσχεται πως θα περιλαμβάνει πολλές καινοτομίες. Ας δούμε, συνολικά, τις βελτιώσεις και προσθήκες που θα περιλαμβάνει:



- Υψηλά πολυγωνικά μοντέλα των παικτών και χρήση της νέας cyberscan τεχνολογίας για ακόμα πιο λεπτομερή πρόσωπα και δέρματα των παικτών, με σκοπό να γίνει το NBA Live 2001 το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι μπάσκετ (μέχρι το επόμενο βεβαίως).
- Ακρως ρεαλιστικό περιβάλλον σταδίων, το οποίο θα περιλαμβάνει animated πάγκους, λεπτομερέστερο πολυγωνικό κοινό, με τους ανθρώπους να σηκώνονται και να χειροκροτούν, αλλά και να κάνουν κάποιες ιδιαίτερες κινήσεις που θα τους επιτρέπουν να ξεχωρίζουν από το πλήθος.
- Βελτιωμένες on-line επιλογές. Θα μπορείτε πλέον να δημιουργήσετε τα δικά σας "κλειστά" on-line πρωταθλήματα.
- Βελτιωμένο Franchise mode και νέο trade interface. Θα μπορείτε ακόμη, αν θέλετε, να ανταλλάσσετε και τις επιλογές των draft, έχοντας μάλιστα τη συμβουλή των scouters σας. Επιπλέον, οι ανταλλαγές παικτών θα μπορούν να επιδράσουν στη χημεία της ομάδας.
- Νέο σύστημα βραβείων.



Ανάλογες των επιτευγμάτων σας θα είναι η αναγνώριση και η επιβράβευση.

➤ Θα συμπεριλαμβάνονται οι μεγαλύτερες ομάδες όλων των εποχών. Ομάδες όπως οι L.A. Lakers του 1972, οι Boston Celtics του 1982 και άλλες 6 ομάδες-πρωταθλήτριες. Καθεμία από αυτές θα έχει το πλήρες ρόστερ της εποχής εκείνης, ενώ τόσο οι εμφανίσεις όσο και τα χαρακτηριστικά των παικτών θα είναι ανάλογα.

➤ Οι προπονητές θα αντιδρούν στον πάγκο ανάλογα με την έκβαση του αγώνα. Θα εμψυχώνουν, για παράδειγμα, τους παίκτες όταν γίνεται αλλαγή και θα αντιδρούν στα φαλτσοσφυρίγματα των διαιτητών.

➤ Νέα animation και νέες κινήσεις των παικτών, ώστε το παιχνίδι να γίνεται ακόμη πιο αληθοφανές.

➤ Βελτιωμένος ήχος και μετάδοση αγώνα, με περισσότερα και πιο εύστοχα σχόλια.

➤ Υπαρξη της τεχνολογίας "Face in the Game", που σας επιτρέπει να εισάγετε νέα πρόσωπα στο παιχνίδι.

➤ Νέα καρφώματα που "τραβήχτηκαν" με τη μέθοδο του motion capturing και με την πολύτιμη βοήθεια του Kevin Garnett (μήπως θα είναι στο εξώφυλλο του παιχνιδιού;).

➤ Soundtrack με "δυνατά" κομμάτια rap και hip-hop (άλλωστε τα Αμερικανάκια τέτοια ακούνε στην πλειονότητά τους).

➤ Δυνατότητα δημιουργίας νέων παικτών, με επεξεργασία όλων των χαρακτηριστικών τους, αγωνιστικών και μη. Πέρα, δηλαδή, από τις ικανότητές τους θα μπορείτε να επιλέγετε το ύψος, το βάρος, το χαρακτήρα και άλλα στοιχεία τους.

Φαίνεται, λοιπόν, πως μέχρι την κυκλοφορία του παιχνιδιού θα έχουν γίνει όλες οι απαραίτητες βελτιώσεις-διορθώσεις της έκδοσης του 2000 και θα έχουμε ένα ιδιαίτερα αξιόλογο παιχνίδι. Πάντως, όλα δείχνουν πως δύσκολα θα μετακινηθεί από την κορυφή των τίτλων του είδους.



Το Blair Witch Project στοιχειώνει τα PCs μας

Την ομώνυμη ταινία πιθανότατα τη γνωρίζετε. Πρόκειται για μία ταινία που άφησε ανάμεικτα συναισθήματα στο κοινό που την παρακολούθησε (ανάμεσά τους και ο γράφων), δείχνοντας την αναζήτηση της μάγισσας της περιοχής από τρεις νέους. Το πλήρες όνομα του παιχνιδιού, που έρχεται από την Terminal Reality θα είναι Blair Witch Vol.1: Rustin Parr και θα συνδυάζει στοιχεία τόσο από action όσο και από adventure. Για τα γραφικά χρησιμοποιεί την engine του Nocturne και, φυσικά, περιλαμβάνει όλα τα βασικά περιβάλλοντα της ταινίας - όπως το κακόφημο σπίτι στο δάσος (σημείο όπου τελειώνει η ταινία). Η ατμόσφαιρά του θα είναι και αυτή ανάλογη της ταινίας. Το παιχνίδι ξεκινά με την επιστροφή της κεντρικής ηρωίδας στη γενέτειρα πόλη της, όπου βρίσκει τους κατοίκους να απαγχονίζουν τη Rustin Parr, κατηγορούμενη για την απαγωγή και το φόνο επτά μικρών παιδιών.



Παρέα της θα έχει τον Spectral Proximity Sensor, ο οποίος μπορεί να εντοπίσει την ύπαρξη πνευμάτων, φαντασμάτων και σκιών και να ειδοποιήσει τον κάτοχό του με έναν δυνατό ήχο. Επίσης, η ηρωίδα μας θα μπορεί να αποθηκεύσει στοιχεία και πληροφορίες στο feed journal που θα έχει στη διάθεσή της, οι οποίες είναι βέβαιο ότι θα της φανούν χρήσιμες στην πορεία του παιχνιδιού. Ας δούμε, λοιπόν, συνοπτικά τι θα περιλαμβάνει το παιχνίδι:

➤ Πολλά animations με ομιλίες.

➤ Περισσότερες από 1.700 διαφορετικές σειρές διαλόγων.

➤ Εύχρηστα controls, τα οποία θα περιλαμβάνουν και ένα πλήκτρο που θα επιτρέπει την αυτόματη περιστροφή κατά 180°.

➤ Χαμηλές απαιτήσεις συστήματος (ακόμη δεν έχουν γίνει γνωστές).

➤ Εκπληκτικά ειδικά εφέ.

Εως ότου κυκλοφορήσει το παιχνίδι εφοδιαστείτε με τα απαραίτητα αντικείμενα (σκόρδα, σταυρούς, φυλαχτά, βιβλία με ξόρκια κ.λπ.) και περιμένετε να νυχτώσει... ε, να κυκλοφορήσει το παιχνίδι, ήθελα να γράψω, αλλά μπερδεύτηκα λιγάκι.





DIABLO 2 STRESS TEST

Από την Blizzard

Η μεγάλη στιγμή πλησιάζει!

Οταν πρωτάκουσα, περίπου δυόμισι χρόνια πριν, ότι η Blizzard ήθελε beta testers για το Diablo 2, αμέσως συμπλήρωσα τη σχετική αίτηση, χωρίς όμως κάποιο αποτέλεσμα. Πριν από λίγο καιρό δημοσιεύτηκε η είδηση ότι θα έκαναν ένα beta testing του multiplayer mode του παιχνιδιού και συμπλήρωσα για άλλη μία φορά τη σχετική αίτηση. Αυτήν τη φορά στάθηκα τυχερός και με επέλεξαν ως beta tester. Χαρά ανείπωτη και εμπειρία πολύ μεγάλη, ξεχωριστή. Βλέπετε το Diablo 2, όπως και ο προκάτοχός του, σημαίνει πάνω απ' όλα "πώρωση". Με άλλα λόγια ο εθισμός και η δράση στο κόκκινο.

Οταν αναφερόμαστε στο Diablo μιλάμε για ένα από τα κλασικά παιχνίδια στην ιστορία των computer games. Εχετε αναρωτηθεί πόσα είναι τα παιχνίδια που δημιούργησαν ένα ολόκληρο ρεύμα από αντίστοιχα clones την τελευταία δεκαετία και ποια είναι αυτά; Είναι λίγα, αλλά όλα τους είναι "διαμάντια". Εχουμε και λέμε: Το Myst, που καθιέρωσε τα λεγόμενα (κακώς) puzzle adventure games, το Dune 2, που γέννησε τα σύγχρονα



strategy games, το Tomb Raider, που δημιούργησε τα αντίστοιχα arcade exploration (και όχι action adventure) games, και το Diablo, που καθιέρωσε τα action RPGs. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε το 1997 και έχει πουλήσει μέχρι στιγμής περίπου 2.000.000 αντίτυπα.

Στις 7 Ιουνίου η Blizzard ανακοίνωσε ότι το Diablo 2 πήγε για να γίνει "χρυσό" (με τον όρο αυτό εννοούμε τη δημιουργία της κεντρικής κόπιας, βάσει της οποίας θα δημιουργηθούν όλες οι υπόλοιπες κόπιες του παιχνιδιού). Σύμφωνα με την εταιρία, έχουν ήδη παραγγελίες σε παγκόσμιο επίπεδο για 1.500.00 αντίτυπα! Προσωπικά δεν πιστεύω το νούμερο που δίνουν, καθώς το βλέπω περισσότερο ως έμμεση διαφήμιση, αλλά αυτό είναι άλλο θέμα.

Στις 9 Ιουνίου μού ήρθε ένα αναπάντεχο μήνυμα από την Blizzard, το οποίο μου ανακοίνωνε ότι είχα επιλεγεί ως "Blizzard's Battle.net stress test beta participant". Το e-mail μού έδινε ένα access code που ενεργοποιούσε το 98,5MB αρχείο install.exe που κατέβασα από τους servers που μου πρότειναν. Το λεγόμενο stress test περιλάμβανε μόνο έναν χαρακτήρα, τον Barbarian, και φυσικά παιζόταν μόνο μέσω του Battle.net. Σκοπός του beta test ήταν να ελέγξει τη σταθερότητα των servers του Battle.net στη Βόρεια Αμερική, την Ευρώπη και την Ασία.

Στο Diablo 2 επιστρέφεις σε έναν σκοτεινό κόσμο που κυριαρχείται από διαβολικές δυνάμεις. Ο Diablo, αν και νικήθηκε από έναν ήρωα, πρόλαβε και κατέλαβε το σώμα του. Ετσι, αναγεννημένος τώρα, προσπαθεί να ενώσει τις δυνάμεις του με τα αδέλφια του Mephisto και Baal για να κυριαρχήσουν στον κόσμο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 5 νέους χαρακτήρες: τους Amazon, Paladin, Barbarian, Sorceress και Necromancer. Ο καθένας από αυτούς έχει μοναδικές επιδεξιότητες και ικανότητες. Στο παιχνίδι θα υπάρχουν συνολικά 150 ειδικές ικανότητες, μια και κάθε χαρακτήρας μπορεί να αναπτύξει 30 μοναδικές ικανότητες που έχουν άμεση σχέση με την κλάση του. Το παιχνίδι περιλαμβάνει επίσης 4 πόλεις και πάρα πολλά dungeons, monasteries, tombs, caverns και crypts. Περιέχει επίσης περισσότερες από 20 αποστολές (quests) και πληθώρα νέων όπλων, τεράτων και NPC χαρακτήρων.

Από ό,τι μπόρεσα να δω παίζοντας το street test, μερικά από τα νέα στοιχεία του παιχνιδιού είναι τα εξής:

1. Δεν χρειάζεται πια να κάνεις συνέχεια κλικ πάνω σε κάποιον για να τον σκοτώσεις. Αν κάνεις κλικ πάνω του και κρατήσεις το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πατημένο, τον κυνηγάς μέχρι να τον σκοτώσεις.

2. Στο παιχνίδι μετακινείσαι μπρος και πίσω μέσω των Town Portal spells. Αυτήν τη φορά όμως έχουν προστεθεί και τα λεγόμενα WAYPOINTS, μέσω των οποίων μπορείς να τηλεμεταφέρεσαι μεταξύ σταθερών περιοχών. Αυτό το σύστημα έχει κάποια σχέση με τις ειδικές σκάλες που υπάρχουν στο Diablo 1, μέσω των οποίων μετακινείσαι ανάμεσα σε συγκεκριμένα επίπεδα.

3. Πατώντας το πλήκτρο ALT μπορείς τώρα πια να δεις όλα τα αντικείμενα που έχουν πέσει στο έδαφος έπειτα από κάποια μάχη ή από το άνοιγμα κάποιου chest. Εξαιρετική επιλογή που διευκολύνει αφάνταστα το χρήστη.

4. Δεν φαίνεται να υπάρχουν πια spells γραμμένα πάνω σε βιβλία για να τα ανακαλύψεις και να τα μάθεις. Τώρα πια τα βιβλία χρησιμεύουν για να τοποθετείς μέσα τους τα αντίστοιχα spells. Ετσι, ένα βιβλίο για το town portal spell χωράει 20 αντίστοιχα spells, πιάνοντας μόνο 2 θέσεις στο inventory σου, αντί για 20 που καταλαμβάνουν στο Diablo. Τα spells τώρα πια έχουν αντικατασταθεί από τα skills που τα αποκτάς ανεβαίνοντας επίπεδο. Με αυτό τον τρόπο επιλέγεις εσύ αυτά που θέλεις και μπορείς να τα ανεβάσεις όσο θέλεις. Η μοναδική αμφιβολία μου για όλα τα προαναφερόμενα στο σημείο αυτό είναι ότι δεν είμαι σίγουρος αν όσα γράφω συμβαίνουν σε όλους τους χαρακτήρες, μια και είχα τη δυνατότητα να παίξω μόνο με τον Barbarian, που έτσι κι αλλιώς δεν φημίζεται για τις μαγικές ικανότητές του.

5. Αυτήν τη φορά μπορείς να "μισθώνεις" τις υπηρεσίες διάφορων μι-

σθοφόρων, οι οποίοι σε βοηθούν στις μάχες. Στο stress test μπορούσες να μισθώνεις μόνο έναν τέτοιο χαρακτήρα. Δεν ξέρω αν αργότερα μπορείς να προσλαμβάνεις και περισσότερους χαρακτήρες.

6. Πατώντας το πλήκτρο CTRL μπορείς πια και να τρέχεις αντί μόνο να περπατάς. Ξαναπατώντας το περπατάς πάλι κανονικά. Φυσικά, αυτό έχει επίπτωση στην αντοχή σου.

7. Μπορείς να φτιάξεις τα δικά σου μαγικά όπλα, χρησιμοποιώντας τα gems που βρίσκεις είτε σκοτώνοντας είτε παίρνοντάς τα από τα διάφορα shrines. Απλώς αυτό απαιτεί λίγη εξάσκηση.

8. Το παιχνίδι περιέχει ένα τελείως αλλαγμένο σύστημα αγοροπωλησιών. Αυτήν τη φορά το σχετικό σύστημα ανοίγει αυτόματα το inventory σου και το αντίστοιχο του συνομιλητή σου, καταλαμβάνοντας το καθένα από αυτά τη μισή οθόνη δράσης. Η αγοροπωλησία γίνεται είτε μέσω των ειδικών icons είτε με τη μέθοδο του drag & drop, από το ένα παράθυρο στο άλλο.

9. Υπάρχουν συγκεκριμένα sets οπλισμού, του οποίου αν βρεις όλα τα μέρη, έχεις διάφορα bonus (π.χ. Arctic Furs, Arctic boots και Arctic gloves).



10. Αν σκοτωθείς, τα αντικείμενά σου δεν σκορπίζονται στο έδαφος, αλλά παραμένουν στο πτώμα σου στο σημείο όπου σκοτώθηκες. Ετσι, όταν ξαναγεννηθείς και πας στο σημείο που σκοτώθηκες, κάνοντας κλικ στο πτώμα σου, θα πάρεις πίσω τα αντικείμενά σου.

Τα γραφικά του παιχνιδιού όσον αφορά στις εξωτερικές τοποθεσίες και τους χώρους είναι σαφώς καλύτερα από τα αντίστοιχα του Diablo. Ως πρώτη εντύπωση νομίζω όμως ότι το Diablo 2 υστερεί τόσο στον κεντρικό χαρακτήρα του, που αυτή τη φορά δείχνει πιο "χοντροκομμένος" σε σχέση με τα υπόλοιπα γραφικά, όσο και στα γραφικά των dungeons που εδώ δείχνουν πιο δυσδιάκριτα.

Στο multiplayer mode εσύ ουσιαστικά μέσω του υπολογιστή σου ελέγχεις το χαρακτήρα σου και τους μισθοφόρους. Οι servers του Battle.Net ελέγχουν τα διάφορα τέρατα και το υπόλοιπο amination. Ετσι μερικές φορές, λόγω lag, παρουσιάζεται το φαινόμενο εσύ να βαράς σαν τρελός και να μη γίνεται τίποτα. Και ξαφνικά μόλις μετακινηθείς λίγο, οι αντίπαλοί σου σκοτώνονται (τότε "περνάνε" όλα τα χτυπήματα που έκανες πριν)!

Μερικές μάχες δείχνουν δύσκολες, όχι γιατί οι εχθροί σου είναι ισχυροί αλλά γιατί κατά τα πρότυπα των Might & Magic σού επιτίθενται τώρα πολλοί και διαφορετικοί μαζί. Στην περίπτωση αυτή η μόνη δυνατότητά σου είναι να κινείσαι συνεχώς, αλλάζοντας θέσεις, μέχρι να τους σκοτώσεις σιγά σιγά όλους.

Φυσικά, το interface του παιχνιδιού έχει υποστεί το σχετικό λίφτινγκ, αλλά δυστυχώς ο χώρος δεν επαρκεί για περισσότερες λεπτομέρειες. Λόγω των πολλών αλλαγών στον τομέα αυτό, το βρήκα πιο δύσχρηστο από το Diablo 1, αλλά χωρίς κάποια τραγική διαφορά.

Το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό. Στο stress test μπορείς να εξερευνήσεις τις περιοχές Rogue Encampent (όπου και ξεκινάς), Blood Moor, που περιέχει και το Cave με ένα dungeon, Cold Plains, που περιέχει το Cave με δύο dungeons, και το Burial Ground, που περιέχει τα Mausoleum και Crypt με ένα dungeon το καθένα. Συνολικά σου αναθέτουν δύο αποστολές. Η πρώτη απαιτεί να σκοτώσεις όλα τα τέρατα στη σπηλιά που είναι στο Blood Moor και η δεύτερη τον Blood Raven που είναι στο Burial Ground. Παίζοντας το παιχνίδι μια και έξω, χωρίς δηλαδή να κάνεις exit κάποια φορά, οπότε όλα τα τέρατα ξαναγεννιούνται, ο χαρακτήρας σου θα φτάσει στο 7-8 επίπεδο.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα μόλις κυκλοφορήσει το παιχνίδι, οπότε ετοιμαστείτε για ένα υπεραναλυτικό review.

Αν τελικά το παιχνίδι είναι όπως το είδα στο stress test, να είστε σίγουροι ότι θα σημειώσει τρομερή επιτυχία. Ασταμάτητη δράση και εθισμός στο ανώτατο επίπεδο. Τι άλλο θέλετε;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

SUMMER OLYMPICS 2000

Από την EIDOS

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες έρχονται!

Ο Σεπτέμβριος είναι ο μήνας που οι καλύτεροι αθλητές όλων των χωρών θα συγκεντρωθούν κάτω από τη σημαία με τους πέντε κύκλους για να συμμετάσχουν στην 27η Ολυμπιάδα.

Η EIDOS έσπευσε να υπογράψει εξαετές συμβόλαιο με τη ΔΟΕ, για να μεταφέρει στους υπολογιστές μας το official παιχνίδι των Ολυμπιακών Αγώνων. Το εξαετές συμβόλαιο περιλαμβάνει, πλην των φετινών αγώνων του Σίντνεϊ, τους Χειμερινούς Ολυμπιακούς του 2002 και 2006 που θα γίνουν στη Γιούτα και την Ιταλία αντίστοιχα και, βέβαια, την Ολυμπιάδα του 2004 που θα φιλοξενηθεί από τη χώρα μας!

Για ευνόητους λόγους, η EIDOS επέλεξε 12 αθλήματα από τα συνολικά 37 που περιλαμβάνονται στις Ολυμπιάδες. Η επιλογή έγινε με το σκεπτικό το τελικό αποτέλεσμα να αφορά σε μία ευρεία γκάμα ολυμπιακών αγωνισμάτων, των πιο χαρακτηριστικών. Αυτά είναι τα: σπριντ 100m, 110m μετ' εμποδίων, σφυροβολία, ακοντισμός, άλμα εις ύψος, άλμα εις τριπλούν, 100m κολύμβηση (ελεύθερο), σκοποβολή, καταδύσεις, σλάλομ με κα-



γιάκ, άρση βαρών και ποδηλασία.

Το παιχνίδι θα παίζεται με τέσσερις διαφορετικούς τρόπους: Arcade Mode, Olympic Mode, Head to Head Mode και Coaching Mode. Στο Arcade Mode ο παίκτης (ή οι παίκτες στο multiplayer) αγωνίζεται σε όλα τα αθλήματα με τη σειρά και κατακτά πόντους ανάλογα με την επίδοσή του. Ο παίκτης που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους μετά την ολοκλήρωση των αγωνισμάτων είναι ο νικητής. Το Olympic Mode είναι αυτό που θα δώσει στο Sydney 2000 μακροζωία, καθώς σας επιτρέπει να επιλέξετε 12 αθλητές (από έναν για κάθε άθλημα), να τους εκπαιδεύσετε, να συμμετέχετε σε όλες τις προκριματικές φάσεις (Open Trails, Invitations και Championships) πριν από τους αγώνες και βέβαια να ολοκληρώσετε με επιτυχία τους Ολυμπιακούς Αγώνες. Για το τιτάνιο αυτό έργο διατίθενται τα λεγόμενα virtual γυμναστήρια, όπου θα πρέπει να ανεβάσετε όσο το δυνατόν πιο κοντά στο 100% τα τέσσερα statistics των αθλητών σας: αντοχή (stamina), δύναμη (strength), ικανότητα (skill) και ηθικό (morale). Στο Head to Head Mode ανταγωνίζεστε on-line κάποιον φίλο, διαλέγοντας κάποιον από τους αθλητές που έχετε εκπαιδεύσει και, βέβαια, αποθηκεύσει στο δίσκο. Τέλος, στο Coaching Mode -όπως άλλωστε το λέει και ο τίτλος- αναλαμβάνετε καθήκοντα προπονητή και μόνο,



με σκοπό να οδηγήσετε την ομάδα της χώρας σας στα μετάλλια.

Ας δούμε αναλυτικά τα 12 αγωνίσματα:

Σπριντ 100m

Ισως το πιο αγαπημένο άθλημα του στίβου. Η ταχύτητα παίζει το μεγαλύτερο ρόλο. Περάστε πρώτος το νήμα του τερματισμού και κερδίστε το χρυσό μετάλλιο, σπάστε το παγκόσμιο ρεκόρ και μπείτε στη λίστα των "αθανάτων".

110m μετ' εμποδίων

Οπως και το προηγούμενο αγώνισμα, μόνο που εδώ δίνεται το κύριο βάρος στο timing. Προσέξτε πότε θα κάνει το άλμα ο αθλητής για να περάσει το εμπόδιο, γιατί -μη γελιέστε- ένα λάθος άλμα και... ξεχάστε την πρωτιά.

Σφυροβολία

Αφήστε τη σφύρα, όταν ο αθλητής βρίσκεται στη σωστή γωνία σε σχέση με το στίβο, ώστε να μην πέσει πάνω στο προστατευτικό δίχτυ. Αν δεν τα καταφέρετε με την πρώτη, έχετε ακόμη δύο προσπάθειες στη διάθεσή σας.

Ακοντισμός

Τα δύο πράγματα που πρέπει να προσεχθούν είναι η ταχύτητα προσέγγισης του αθλητή και -κυρίως- η γωνία άφεσης του ακοντίου. Αν αργήσετε να αφήσετε το ακόντιο, ο αθλητής θα πατήσει τη λευκή γραμμή και η βολή θα είναι άκυρη. Αν βιαστείτε, θα χάσετε πολύτιμα μέτρα από τη συνολική απόσταση βολής.



Αλμα εις ύψος

Πανύψηλοι αθλητές που προσπαθούν να πηδήξουν πάνω από το μπόι τους. Πάλι το timing είναι ο κρίσιμος παράγων. Πατήστε το πλήκτρο του άλματος στο σωστό σημείο και λυγίστε την πλάτη, έτσι ώστε ο αθλητής να περάσει πάνω από τον πήχυ, ούτε κάτω από αυτόν, ούτε πάνω σε αυτόν.

Αλμα εις τριπλούν

Αναπτύξτε τη μέγιστη ταχύτητα πριν από τη λευκή γραμμή και προσέξτε ώστε τα δύο άλματα, πριν από τον τελικό στο σκάμμα, να γίνουν με τη σωστή γωνία. Προσμετράται η καλύτερη από τις έξι προσπάθειες.

100m κολύμβηση

Κάνετε δύο περάσματα στην πισίνα ολυμπιακών διαστάσεων (50m). Κρίσιμο σημείο η περιστροφή του κολυμβητή στο μέσο της διαδρομής. Ο παίκτης που θα πατήσει το πλήκτρο ακριβώς την κατάλληλη στιγμή και θα καταφέρει να κρατήσει το σωστό ρυθμό είναι ο νικητής.

Ποδηλασία

Τρεις ποδηλάτες σε κάθε ομάδα τρέχουν από τρεις γύρους ο καθένας. Εκτός από την ταχύτητα, προσοχή πρέπει να δοθεί στις "γραμμές" που ακολουθούνται στην πίστα, ώστε στις καμπές να μη χάνονται πολύτιμα μέτρα.

Σκοποβολή

Ο αθλητής στέκεται στη βάση και προσπαθεί να πετύχει τους δύο στόχους που κινούνται από αντίθετες κατευθύνσεις. Τούτο επαναλαμβάνεται 8 φορές, σε ισάριθμες βάσεις. Το κόλπο βρίσκεται στον υπολογισμό της ταχύτητας κάθε στόχου.

Αρση βαρών

Ογκώδεις αθλητές που προσπαθούν να σηκώσουν πάνω από το ύψος του κεφαλιού τους βάρος ίσο με εκείνο τριών ανεπτυγμένων ανθρώπων. Ελέγξτε τη δύναμη έως ότου του βάρος φτάσει στο ύψος του στήθους. Από εκεί και πέρα δώστε τα όλα, για να καταφέρει να περάσει το ύψος του κεφαλιού.

Καταδύσεις

Βουτήξτε από βατήρα ύψους 10m στην πισίνα, κάνοντας όσο το δυνατόν περισσότερα "ακροβατικά" πριν φτάσετε στην επιφάνεια του νερού. Βαθμολογείστε (με άριστα το 10) με βάση το πλήθος, τη δυσκολία και την τελειότητα των ελιγμών.

Σλάλομ με καγιάκ

Κατεβείτε τα νερά ενός ορμητικού ποταμού, περνώντας ανάμεσα στις σημαιούλες. Προσοχή γιατί για κάθε λάθος πέρασμα, προστίθεται χρονική ποινή στην επίδοσή σας. Δεν έχει σημασία πώς θα περάσετε ανάμεσα στα σημαιάκια, αρκεί να το κάνετε.

Το παιχνίδι αναμένεται στη χώρα μας μέσα στον Ιούλιο και, βέβαια, η όλη προσπάθεια της EIDOS αποκτά ξεχωριστό ενδιαφέρον, λόγω της επικείμενης Ολυμπιάδας του 2004, στην οποία θα έχουμε την ευκαιρία να αγωνιστούμε μέσα από τους υπολογιστές μας.

του Derek dela Fuente

THANDOR

Από την JoWood

Tiberian Sun αλά... γερμανικά

Την JoWood τη γνωρίσαμε από το πολύ χιουμοριστικό, αλλά όχι ιδιαίτερα πρωτότυπο "Alien Nations". Η νεότερη προσπάθεια της εταιρίας στα παιχνίδια RTS ονομάζεται Thandor, αφορά σε μάχες σε άγνωστους πλανήτες και δεν περιλαμβάνει το χιούμορ του Alien Nations, καθώς πρόκειται για ένα καθ' όλα σοβαρό και "βαρύ" strategy, που όμως προσπαθεί να ξεφύγει από τη ρετσινιά της έλλειψης πρωτοτυπίας.

Πριν από αρκετά χρόνια, μία επιθετική φυλή, οι Golraths, άρχισαν να επιτίθενται σε γειτονικούς γαλαξίες με σκοπό την πλήρη επικυριαρχία. Η τρομακτική πορεία τους τελικά δεν ολοκληρώθηκε, καθώς μία στρατιωτική συμμαχία, η επονομαζόμενη "Alliance of Avares" ή "Ares", στάθηκε εμπόδιο στις επικυριαρχικές βλέψεις τους, κατατροπώνοντας στην κυριολεξία τους Golraths. Τώρα όμως που τα χρόνια πέρασαν ειρηνικά, τριγμοί στο εσωτερικό της συμμαχίας άρχισαν να δημιουργούνται, καθώς η αλλοτινή φιλία μεταξύ των φυλών μετατράπηκε σε μίσος. Ετσι, οι αψιμαχίες αρχίζουν και πάλι, ενώ κάποιοι περισσότερο ρομαντικοί επιδιώκουν την επανένωση της Alliance of Avares. Πρωτότυπο; Μάλλον όχι μέχρι στιγμής... Ποια είναι όμως η εικόνα του παιχνιδιού στους υπολογιστές;

Στον τομέα των γραφικών έχουμε να κάνουμε με έναν εξαιρετικά ποιοτικό τίτλο, όπου έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη γραφική απόδοση του πεδίου της μάχης και των αντίπαλων μονάδων, αν και δεν μπορούμε να πούμε ότι εμφανίζεται κάποιος ριζοσπαστισμός στο σχεδιασμό. Υποβλητικός ο φωτισμός, εντυπωσιακά τα εφέ των εκρήξεων και των βολών, αρκετά αληθοφανής η απόδοση του περιβάλλοντος. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να πούμε ακριβώς τα ίδια για τον ήχο, όπου, ενώ δεν λείπει τίποτε και όλες οι ενέργειες συνοδεύονται από τα αντίστοιχα ηχητικά εφέ, είναι φανερή η έλλειψη έμπνευσης, χωρίς ωστόσο και εδώ να απουσιάζει η ποιότητα.



Τι είναι όμως αυτό που χαρακτηρίζει ένα καλό strategy; Μα τι άλλο... η στρατηγική. Εδώ λοιπόν το Thandor αφήνει πολύ καλή γεύση. Το AI των μονάδων -από τη σύντομη επαφή που είχαμε μαζί του- φαίνεται ιδιαίτερα προσεγμένο, διότι αφ' ενός αυτές δεν κάθονται με σταυρωμένα χέρια όταν φίλιες δυνάμεις βάλλονται από τον εχθρό, αλλά ανταπαντούν με δικά τους πυρά, και αφ' ετέρου δεν "κουτουλάνε" στα εμπόδια που θα βρουν στο δρόμο τους, επιλέγοντας τις σωστές εν γένει διαδρομές, αν και παρατηρήθηκαν δυσκολίες όταν αρκετά units επιχειρούσαν να περάσουν από κάποιο στενό πέρασμα, χωρίς ωστόσο κανένα από αυτά να χάνεται στο πουθενά. Το πλήθος των μονάδων και των κτιρίων είναι επαρκές και με σχετικά καλή ποικιλία, με αρκετές δυνατότητες upgrading, χωρίς όμως να ξεχωρίζει από το μέσο όρο των υπόλοιπων RTS. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό όμως του Thandor, που του προσφέρει κάποια μορφή πρωτοτυπίας, είναι το διπλωματικό κομμάτι, όπου οι παίκτες -επιλέγοντας την κατάλληλη τακτική- μπορούν να οργανώσουν συμμαχίες ενάντια στον κοινό εχθρό.



Αφήσαμε για το τέλος το χειρισμό, όπου το Thandor παίρνει πολύ καλή βαθμολογία. Ιδιαίτερα εύχρηστο, με όλες τις ενέργειες να μπορούν να γίνουν μέσω του mouse, το οποίο όμως αδικείται από το "μουντό" display που πιθανώς να μπερδέψει ορισμένους παίκτες. Ενα ιδιαίτερα καλό χαρακτηριστικό είναι η δυνατότητα που δίνεται στον παίκτη να οργανώσει 8 ξεχωριστές ομάδες μονάδων, επιλέγοντάς τες και συνδέοντάς τες με ένα από τα 8 αντίστοιχα πλήκτρα του display. Ετσι, μπορείτε να οργανώσετε ομάδες αναγνώρισης με ελαφρά οχήματα, μεικτές ομάδες κρούσης ή ίλες βαρέων αρμάτων και να τις ελέγχετε ξεχωριστά στη μάχη.

Δεν ξέρω αν τα προαναφερόμενα τράβηξαν την προσοχή των φίλων των RTS παιχνιδιών. Το σίγουρο είναι ότι οι πρώτες εικόνες δείχνουν ότι η προσπάθεια της JoWood είναι αξιοπρεπής. Επιφυλασσόμαστε μέχρι να έρθει η ολοκληρωμένη έκδοση και στη χώρα μας, οπότε θα επανέλθουμε με πλήρες review...

του Πέτρου Παπαθανασίου

PC



Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Στο προηγούμενο τεύχος παρουσίασα τα παιχνίδια που ήταν υποψήφια σε μία σειρά από κατηγορίες για να κερδίσουν τα βραβεία Best of E3. Και όχι μόνο αυτό, αλλά προχώρησα και σε μερικές εκτιμήσεις για το ποια παιχνίδια θα κερδίσουν στις πιο βασικές κατηγορίες της μεγαλύτερης σε όλο τον κόσμο έκθεσης παιχνιδιών, και όχι μόνο. Επειδή, τελικά, τα βραβεία αυτά ανακοινώθηκαν, ας τα δούμε κατά κατηγορία, υπενθυμίζοντας ότι όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να δείτε αναλυτικά τους τελικούς νικητές στη διεύθυνση http://www.e3awards.com/win.html. Εχουμε και λέμε, λοιπόν...

Best of Show:
1. Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts για PC)
2. Jet Grind Radio (Sega για το Dreamcast)

Best Original Game:
1. Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts για PC)
2. Sigma (Relic Entertainment/Microsoft για PC)

Best Game, PC:
1. Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts)
2. Halo (Bungie Software)

Best Game, Console:
1. Jet Grind Radio (Sega για το Dreamcast)
2. Conker's Bad Fur Day (Rare Ltd/Nintendo για το Nintendo 64)

Best Peripheral/Hardware, PC:
1. nVidia GeForce 2 (nVidia)
2. Voodoo 5 5500 (3dfx)

Best Peripheral/Hardware, Console:
1. Xbox (Microsoft)
2. Dreamcast Maracas (Sega)

Best Action Game:
1. Halo (Bungie Software για PC)
2. Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter Interactive/Activision για PC)

Best Action/Adventure Game:
1. Escape from Monkey Island (LucasArts Entertainment για PC)
2. Onimusha Warlords (Capcom για PlayStation 2)





STUPID INVADERS της UbiSoft.

Best Fighting Game:
1. Ultimate Fighting Championship (Anchor/Crave για το Dreamcast)
2. Tekken Tag Tournament (Namco για το PlayStation 2)

Best RPG:
1. Neverwinter Nights (Bioware/Interplay για PC)
2. Dungeon Siege (Gas Powered Games/Microsoft για PC)

Best Racing Game:
1. Need for Speed: Motor City (Electronic Arts για PC)
2. Gran Turismo 2000 (Polyphony Digital/Sony για το PlayStation 2)

Best Simulation Game:
1. Mechwarrior 4 (Microsoft για PC)
2. Freelancer (Digital Anvil/Microsoft για PC)

Best Sports Game:
1. Madden NFL 2001 (Electronic Arts για το PlayStation 2)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (Neversoft/Activision για το PlayStation)

Best Strategy Game:
1. Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts για PC)
2. Warcraft III (Blizzard Entertainment για PC)

Best Puzzle/Trivia/Parlor Game:
1. Samba de Amigo (Sega για το Dreamcast)
2. Space Channel 5 (Sega για το Dreamcast)

Best On-line Multiplayer:
1. Neverwinter Nights (Bioware/Interplay για PC)
2. Anarchy Online (Funcom για PC)

Special Commendation for Graphics:
1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami για το PlayStation 2)



Και τώρα τα δικά μου σχόλια για όλα αυτά. Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι το BLACK & WHITE μάλλον θα κερδίσει τους τίτλους του καλύτερου παιχνιδιού, αλλά και του πιο πρωτότυπου παιχνιδιού της χρονιάς. Επεσα μέσα και στα δύο. Φυσικά, το εν λόγω παιχνίδι κέρδισε και τα βραβεία του πιο πρωτότυπου και του καλύτερου strategy. Τα πήρε όλα (4 βραβεία είναι αυτά) και έφυγε, που λένε. Συγγνώμη, Γιώργο, (στο φίλο μου τον Μαραγκουδάκη απευθύνομαι), αλλά πρέπει κάποια στιγμή να δοκιμάσεις και κανένα άλλο strategy game εκτός από τα Warcraft. Είναι καιρός πια. Προτού προχωρήσω όμως, θα σταθώ λίγο στο δημιουργό του μοναδικού αυτού παιχνιδιού. Πριν από τέσσερα χρόνια ο περίφημος Peter Molyneux, ένας εκπληκτικός δη-



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND της Bethesda Softworks

μιουργός, έφυγε από την Bullfrog για να δημιουργήσει τη Lionhead Studios. Εκτοτε ελάχιστα είχαμε ακούσει γι' αυτόν. Τελικά, τέσσερα χρόνια αργότερα παρουσίασε αυτό που όλο αυτό το διάστημα σχεδίαζε, το εντυπωσιακό Black & White. Του αξίζουν συγχαρητήρια για τη θαυμάσια ιδέα του, αλλά και για την επιμονή του.

Επεσα όμως μέσα και στο ότι το HALO θα βγει το καλύτερο action game! Λέτε να έχει έρθει ο καιρός να παρατήσω τα adventures και τα RPGs και να το ρίξω στα strategies και τα action games; Πλάκα θα είχε, αλλά δεν αλλάζω μυαλά με τίποτα. Πάντως, επαναλαμβάνω ότι το HALO με εντυπωσίασε πολύ.

Τελικά, το είχανε από δω, το είχανε από κει, κατάφεραν να βγάλουν πρώτο στην κατηγορία των Action/Adventure Game το ESCAPE FROM MONKEY ISLAND! Σιγά τα αυγά. Προσωπικά πιστεύω ότι το έκαναν μόνο και μόνο επειδή η συγκεκριμένη σειρά είναι η πρώτη στις προτιμήσεις των αναγνωστών τους και δεν μπορούσαν να κάνουν αλλιώς. Βλέπετε, έχει και το θάψιμο τα όριά του. Ωστόσο και μόνο το γεγονός ότι δεύτερο ήρθε το Onimusha Warlords για το PlayStation 2 δείχνει σε ποιο επίπεδο εκτίμησης έχουν τη συγκεκριμένη κατηγορία. Στο προηγούμενο τεύχος έγραφα ότι θεωρώ αυτή την κατάσταση ως την απόλυτη ξεφτίλα και αρνιέμαι να εκφράσω γνώμη, θέλοντας να διατηρήσω τον αυτοσεβασμό μου. Θέλω να το βροντοφωνάξω, όμως, γιατί δεν αντέχω άλλο: "Σας πήραμε είδηση, ρεεεεεε....!"

Καλύτερα Fighting και Racing Games βγήκαν παιχνίδια από τις κονσόλες. Φυσικά και δεν είναι τυχαίο, απλώς πιστεύω ότι αποδεικνύεται τελικά ότι κυρίως στις δύο αυτές κατηγορίες οι κονσόλες έχουν δείξει τη μεγαλύτερη δύναμή τους. Ε! εντάξει, μη φωνάζετε, άντε και στα platform games - ας είναι καλά ο Mario.



Καλύτερο RPG βγήκε τελικά το NEVERWINTER NIGHTS. Οχι, δεν πανηγυρίζω, γιατί το είχα προτείνει μαζί με τα POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR και το BALDUR'S GATE 2. Οταν προτείνεις τρία παιχνίδια είναι και λίγο ξεφτίλα να μην πιάσεις κανένα από αυτά. Εντύπωση, πάντως, μου έκανε το γεγονός ότι δεύτερο ήρθε τελικά το Dungeon Siege. Ας είναι καλά η Microsoft. Τέλος πάντων.



Καλύτερο On-line Multiplayer Game το NEVERWINTER NIGHTS! Εδώ έπεσα τελείως έξω. Εγώ προέβλεπα τα ANARCHY ONLINE της Funcom, που ήρθε δεύτερο, και ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN της Origin Systems/Electronic Arts, που δεν πήρε τίποτα. Ας σταθούμε όμως στους λόγους που οδήγησαν την επιτροπή στη βράβευση του Neverwinter Nights. Λένε λοιπόν ότι μέτρησε πάρα πολύ το γεγονός ότι η εμπειρία του παιχνιδιού θυμίζει πάρα πολύ τα "pen and paper sessions". Αυτό το γεγονός σε συνδυασμό με τα εξαιρετικά 3D γραφικά του, το εξελιγμένο interface και το γεγονός ότι στηρίζεται στην 3η έκδοση των AD&D κανόνων, το καθιστούν το απόλυτο παιχνίδι για τους φίλους των on-line RPGs. Πάντως, ό,τι και να λένε, παιχνίδι όπως το ULTIMA ONLINE δεν υπάρχει. Ολοι οι ειδικοί, τελικά, αναγνωρίζουν ότι πρόκειται για το κάτι άλλο, τον πιο πλήρη και εντυπωσιακό κόσμο που έχουμε δει στα CRPGs. Στο επόμενο τεύχος θα δούμε αναλυτικά το ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE.



DEUS EX της Eidos



Τέλος, καλύτερο Puzzle/Trivia/Parlor Game έβγαλαν το SAMBA DE AMIGO για το Dreamcast. Οπως έγραφα και στο προηγούμενο τεύχος, και μόνο το γεγονός ότι τόλμησαν να βάλουν το MYST III: EXILE στην κατηγορία αυτή δείχνει το κόμπλεξ τους με το συγκεκριμένο παιχνίδι, που τονίζω ότι έχει πια ξεπεράσει τα 10.000.000 αντίτυπα, γεγονός ανεπανάληπτο στην ιστορία των computers games, και όχι μόνο. Απλώς δικαιώθηκα στην εκτίμησή μου ότι το ενέταξαν στην κατηγορία αυτή, διότι απλώς ήθελαν να το θάψουν. Δεν ξέρω, βέβαια, αν οι άνθρωποι της Presto Studios θα κατορθώσουν τελικά να αναπαράγουν την εκπληκτική ατμόσφαιρα των Myst/Riven, αλλά όχι και να το θάβεις μόνο και μόνο επειδή πρέπει να δικαιολογήσεις τη θέση σου ότι τελικά το Myst είναι η "ανωμαλία στα computer games", όπως έχουν γράψει στα περιοδικά τους μερικοί από αυτούς!



Αγοραπωλησιών συνέχεια. Η Titus Interactive αγόρασε ακόμη 6% των μετοχών της Virgin Interactive και τώρα πια ελέγχει το 56,1% Το άλλο 43,9% ανήκει στην Interplay. Την ίδια περίπου στιγμή ανακοινώθηκε ότι το games division της Simon & Schuster πωλείται. Η Sunday Telegraph αναφέρει ότι η αξία της εταιρίας υπολογίζεται στα 750 εκατομμύρια δολάρια. Να δούμε ποιος και αν την αγοράσει.



Να μία είδηση που δείχνει τη μεγάλη κρίση που περνούν τα computer games. Ο Peter Molyneux και η Lionhead Studios που δημιούργησαν το BLACK AND WHITE, ανακοίνωσαν ότι τελικά θα σταματήσουν να ασχολούνται με τα PCs και από δω και πέρα θα ρίξουν όλο τους το βάρος σε παιχνίδια νέας γενιάς για τις κονσόλες. Είπατε τίποτα;



Τελικά, όλη αυτή η συζήτηση για τη βία στα computer games άρχισε να έχει τον αντίκτυπό της. Αρκετές αμερικανικές εταιρίες, που έχουν διάφορες αλυσίδες "λιανικού εμπορίου", προβληματίζονται για το αν πρέπει να πωλούν παιχνίδια που έχουν χαρακτηριστεί ως ακατάλληλα για ανηλίκους λόγω του βίαιου περιεχομένου τους. Στο πνεύμα αυτό μία από τις μεγαλύτερες αλυσίδες στην Αμερική, η Montgomery Ward, δήλωσε ότι από δω και πέρα στα 250 καταστήματά της, που είναι απλωμένα σε 32 πολιτείες των ΗΠΑ, δεν θα πωλούνται παιχνίδια που είναι έχουν χαρακτηριστεί κατάλληλα μόνο για ενηλίκους. Αμέσως μετά, με μία ανακοίνωση στο ίδιο ακριβώς πνεύμα, ακολούθησε η τεράστια αλυσίδα καταστημάτων Sears με 860 καταστήματα στις ΗΠΑ. Λέτε να αλλάξει κάτι στο χώρο των computer games; Προσωπικά το βλέπω πολύ χλωμό για διάφορους λόγους.

PC

2000



Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

BEST PERSONAL PAGE



➤ Προσωπικά στοιχεία, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ και ό,τι άλλο ανήκει στα ενδιαφέροντά σας μπορούν να μπουν σε αυτή τη σελίδα!

BEST SPORTS PAGE



➤ Μιλήστε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ ή, γενικότερα, για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε ιστορικά ομάδων, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, προγνωστικά κ.ο.κ.

BEST GAMES PAGE



➤ Συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews καθώς και υλικό (demos, patches, utilities κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας PC games.

Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.pcmaster.gr/web2000/

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ..ΕΠΩΝΥΜΟ..ΗΛΙΚΙΑ..............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ..E-MAIL ADDRESS...

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ

ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL: ....

ΣΥΜΜΕΤΕΧΩ ΣΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

❑ BEST PERSONAL PAGE ❑ BEST SPORTS PAGE ❑ BEST GAMES PAGE

(Αν θέλετε να συμμετάσχετε σε περισσότερες από μία κατηγορίες, θα πρέπει να στείλετε ξεχωριστό κουπόνι και όχι φωτοτυπία του!)

Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.

ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

ENCYCLOPEDIA OF NATURE 2.0

Το πιο... ζωντανό δισκάκι!

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

"Κυρίες και κύριοι, αν πιστεύετε πως η μόνη 'άγνωστη χώρα' είναι το μέλλον, ετοιμαστείτε για μια έκπληξη. Υπάρχει και δεύτερη: η φύση." Ετσι ακριβώς ξεκινούσε πριν από πέντε χρόνια, στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου 1995 του "PC Master" (No 64), το πρώτο μου review, ένα "PC Flash" για την Encyclopedia of Nature της Dorling Kindersley.

Επειδή, λοιπόν, φαίνεται πως το μέλλον ήθελε να δικαιώσει αυτόν το χαρακτηρισμό της "άγνωστης χώρας" με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, φρόντισε να μου επιφυλάξει μία παράξενη, συμβολική, σχεδόν... σατανική θα έγραφα, σύμπτωση: Ακριβώς την ημέρα που έκλεινα πέντε χρόνια από εκείνη την παρθενική μου εμφάνιση στο περιοδικό, τσουπ! Νάσου ένα δεματάκι με προγράμματα από τη CD-Media για παρουσίαση στο "PC Master", ανάμεσα στα οποία... η Encyclopedia of Nature 2.0!

Οπως καταλαβαίνετε, ένιωσα σαν να πέρασαν από μπροστά μου, εν ριπή οφθαλμού, όλες οι ευχάριστες και μη στιγμές, οι συγκινήσεις, οι αγωνίες, οι άνθρωποι και γενικά όσα έζησα και συνάντησα αυτά τα πέντε χρόνια στο αγαπημένο σας (μας) περιοδικό. Αρκετά, όμως, σας κούρασα με τα επετειακά μου. Για περισσότερο... κουτσομπολιό απευθυνθείτε στη στήλη "User Power" αυτού του τεύχους. Ωρα να δούμε μαζί ποια ενδιαφέροντα πράγματα έχει να μας παρουσιάσει η δεύτερη έκδοση του γνωστού τίτλου της σειράς Eyewitness.

Καταρχήν, επειδή δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχετε διαβάσει το review της πρώτης έκδοσης, να σας πω περί τίνος πρόκειται. Η Encyclopedia of Nature είναι ακριβώς αυτό που υπονοεί η ονομασία της: Ενας πλήρης και αναλυτικός multimedia οδηγός για τη χλωρίδα και την πανίδα του πλανήτη μας, από τον μικρόκοσμο που δεν μπορούμε να δούμε καν με γυμνό μάτι και τα κοινότοπα ή σπάνια φυτά, μέχρι τις τεράστιες πολικές αρκούδες ή τα επιβλητικά ζώα της ζούγκλας. Ολα βρίσκονται εδώ, κατηγοριοποιημένα ανάλογα είτε με τη συνομοταξία είτε με το είδος του βιότοπου όπου ζουν και ευδοκιμούν. Αν μάλιστα επιλέξετε να κάνετε την αναζήτησή σας σύμφωνα με το βιότοπο, θα έχετε την ευχάριστη εμπειρία να δείτε μεγάλες φωτογραφίες, τις οποίες μπορείτε να σκρολάρετε άλλοτε δεξιά/αριστερά κι άλλοτε πάνω/κάτω, με τα διάφορα είδη να απεικονίζονται στο φυσικό τους περιβάλλον, οπότε με ένα απλό κλικ σε κάποιο, μεταφέρεστε απευθείας στην οθόνη της εγκυκλοπαίδειας, όπου εμφανίζονται περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό. Η Encyclopedia of Nature, αν και είναι γραμμένη στα αγγλικά, χρησιμοποιεί εύληπτη και περιεκτική γλώσσα στις περιγραφές, έτσι ώστε η γνώση να φθάνει σε εσάς με όμορφο τρόπο, χωρίς να κουράζει, αλλά ταυτόχρονα μεταφέροντάς σας όσα πρέπει να γνωρίζετε για κάθε είδος. Τα κείμενα εμπλουτίζονται με οπτικοακουστικό υλικό διάφορων μορφών (φωτογραφίες και φυσικοί ήχοι από τα ζώα, μπόλικα βίντεο και animations), ενώ υπάρχουν και interactive books ενσωματωμένα στην εφαρμογή, με θέματα οικολογικού ενδιαφέροντος (είδη υπό εξαφάνιση, φαινόμενο θερμοκηπίου κ.λπ.). Σας δίνεται επίσης η δυνατότητα να αναζητήσετε με αλφαβητική σειρά τα άρθρα, αλλά και το οπτικοακουστικό υλικό που προαναφέραμε, σε κάθε κατηγορία χωριστά. Τέλος, περιλαμβάνονται ορισμένα interactive κουίζ, που δίνουν ένα πιο ψυχαγωγικό χρώμα στην εγκυκλοπαίδεια.

Οσοι διαθέτετε ήδη τον πρώτο τίτλο της σειράς θα βρείτε ένα γνώριμο περιβάλλον στο Encyclopedia of Nature 2.0. Ομως και οι υπόλοιποι δεν θα συναντήσετε καμιά απολύτως δυσκολία στις περιηγήσεις σας στα διόλου ευκαταφρόνητα περιεχόμενά της, αφού το interface είναι ένα από τα πλέον εύχρηστα που έχουμε δει. Διαθέτει και επιλογή για επίσκεψη στο on-line site του τίτλου, το οποίο περιλαμβάνει ειδήσεις για τις νεότερες εξελίξεις σε θέματα οικολογίας, χωρίς όμως να αναφέρει ημερομηνίες, κάτι που σίγουρα αποτελεί σοβαρό μειονέκτημα.

Συνοπτικά, θα λέγαμε πως το Encyclopedia of Nature 2.0 είναι απαραίτητο σε όσους επιθυμούν να μάθουν κάτι παραπάνω για τις χιλιάδες συναρπαστικές εκφάνσεις της ζωής πάνω στη Γη, ωστόσο δεν προσφέρει κάποια εντυπωσιακή ανανέωση σε σχέση με την αρχική έκδοση προκειμένου να παρακινήσει αυτούς που τη διαθέτουν ήδη να προβούν σε νέα αγορά.



Amazing Close-Ups: Ενα από τα interactive games της Encyclopedia of Nature 2.0, όπου πρέπει να βρείτε ποιο είδος απεικονίζεται κάθε φορά σε κοντινό πλάνο.



Ενα ενδιαφέρον interactive book με χρήσιμα topics από το χώρο της οικολογίας.



Ενα μοναδικό βίντεο που απεικονίζει τον αρχισυντάκτη του περιοδικού σε ώρα εργασίας.



Nature online: Η σελίδα της εγκυκλοπαίδειας στο Internet.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Dorling Kindersley
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1/95, Quicktime 2.1.2 (συμπεριλαμβάνεται στο CD), 486DX/33 και άνω, 8MB RAM, 2x CD-ROM drive, SVGA 800x600x16bit, 8-bit sound card, 22MB ελεύθερα στο δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
ΤΙΜΗ: 13.500 δρχ.

FLEXBOARD

Διπλώστε το, τυλίξτε το, τσακίστε το... Αντέχει!

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Στη στήλη "PC Νέα" του τεύχους 123 είχαμε παρουσιάσει ένα πολύ ενδιαφέρον πληκτρολόγιο μίας μικρής γερμανικής εταιρίας ονόματι Kota Technology. Η ιδιομορφία του συγκεκριμένου περιφερειακού έγκειται στο γεγονός ότι είναι εξ ολοκλήρου... λαστιχένιο. Στις αρχές του μήνα ένα Flexboard έφθασε στα γραφεία του περιοδικού και αυτομάτως έγινε ανάρπαστο μεταξύ των συντακτών, που τσακώνονταν για το ποιος θα το πρωτοπάρει στα χέρια του. Προς τι, όμως, τέτοιος πανικός;



Ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά. Η εταιρία που κατασκευάζει το Flexboard παράγει εδώ και καιρό παρόμοια ειδικευμένα προϊόντα υψηλής ανθεκτικότητας. Το συγκεκριμένο πληκτρολόγιο είναι κατασκευασμένο εξ ολοκλήρου από ελαστικό συνθετικό υλικό, με αποτέλεσμα να μπορεί να διπλώνει και να τυλίγεται, καταλαμβάνοντας ελάχιστο αποθηκευτικό χώρο. Η κατασκευή είναι συμπαγής (τα πλήκτρα και η βάση αποτελούν ένα κομμάτι) χωρίς κινητά μέρη, ανοίγματα, βίδες και εκτεθειμένες μεταλλικές επιφάνειες. Κατά συνέπεια, πέραν της αυξημένης ανθεκτικότητας στη σκόνη, είναι πλήρως αδιάβροχο και μπορεί να καθαριστεί πανεύκολα με απλά καθαριστικά προϊόντα. Τα πλήκτρα είναι τύπου επαφής, καθώς δεν αποτελούνται από ξεχωριστά κινητά μέρη, θυμίζοντας λίγο τη μόδα της δεκαετίας του '80 με τις πάμπολλες συσκευές που κυκλοφορούσαν τότε εφοδιασμένες με τέτοιου είδους πλήκτρα χειρισμού. Γενικά, στα χαρακτηριστικά του Flexboard περιλαμβάνονται:

- *Διαστάσεις:* 499x175x20mm
- *Βάρος:* περίπου 700gr (με το καλώδιο σύνδεσης)
- *Σύνδεση:* PS/2 ή AT (κατ' επιλογή)
- *Επιτρεπόμενες θερμοκρασίες λειτουργίας:* 5°C έως 50°C (Office), -5°C έως 85°C (Medical), -20°C έως 80°C (Industry)



Από την επαφή που είχαμε με το Flexboard, είδαμε ότι οι ισχυρισμοί της εταιρίας κατασκευής ευσταθούν. Πράγματι μπορεί να τυλιχθεί πολύ σφιχτά (σε κύλινδρο ακτίνας 6cm), να βραχεί, να τριφτεί, να τσακίσει και γενικά να αντέξει σε καταπονήσεις, όπου συμβατικά πληκτρολόγια θα είχαν "παραδώσει το πνεύμα" προ πολλού. Οι δυνατότητές του δεν αφορούν μόνο στους χρήστες με αυξημένες απαιτήσεις στην αντοχή της συσκευής, αλλά και σε εκείνους με πρόβλημα χώρου και στους κατόχους φορητών υπολογιστών, οι οποίοι προτιμούν ένα πιο εύχρηστο πληκτρολόγιο σε σχέση με το "στριμωγμένο" των συσκευών τους, το οποίο μάλιστα ζυγίζει μόνο λίγο παραπάνω από μισό κιλό. Η εταιρία, μάλιστα, σχεδιάζει ειδικά μοντέλα Flexboard για ιδιαίτερα "απαιτητικά" περιβάλλοντα εργασίας, όπως ιατρεία (Medical) και εργοστάσια (Industry), με ακόμη μεγαλύτερες ανοχές σε θερμοκρασιακές αλλαγές και ανθεκτικότητα σε χημικές ουσίες.

Τελικά, θα αναρρωτηθείτε, μόνο θετικά λόγια μπορεί κάποιος να πει για το Flexboard; Οχι, βέβαια. Παρά την πλήρη ικανοποίησή μας αντιμετωπίζοντας ένα υλικό που ανταποκρίνεται άριστα στις υψηλές προδιαγραφές του, υπάρχουν κάποιες παρατηρήσεις δευτερευούσης μεν σημασίας, αλλά σημαντικές για να γραφτούν. Πρώτα απ' όλα, όσοι από εσάς χρειάζεστε ένα πληκτρολόγιο για γραφή μακροσκελών κειμένων και εργασιών, πρέπει οπωσδήποτε να κοιτάξετε αλλού. Τα πλήκτρα τύπου επαφής δεν δίνουν καμία πληροφορία στο χρήστη για το αν πατήθηκαν ή όχι και, βέβαια, έχουν εντελώς "νεκρή" αίσθηση, με αποτέλεσμα έπειτα από λίγη ώρα να τα κοπανάτε στην κυριολεξία για να βεβαιωθείτε ότι πληκτρολογείτε σωστά (παρ' ότι η ευαισθησία τους είναι εξαιρετικά υψηλή) κουράζοντας μόνο τα δάκτυλά σας, γιατί το Flexboard τέτοιου είδους συμπεριφορά την αντιλαμβάνεται απλώς ως... γαργάλημα. Κατά δεύτερον, όσοι έχετε πρόβλημα με τις μυρωδιές θα πρέπει να σας προειδοποιήσουμε ότι μία ελαφριά "λαστιχίλα" αναδύεται στον περιβάλλοντα χώρο του πληκτρολογίου. Τέλος, αν και δεν πιστεύω ότι υπάρχει κανείς που κρίνει ένα περιφερειακό από την αισθητική του και μόνο, η όψη του είναι ελαφρώς απωθητική, χωρίς κανένος είδους "καλλωπιστικό" στοιχείο.

Συμπερασματικά, όσοι φέρεστε από σκληρά έως σαδιστικά επιθετικά στο πληκτρολόγιό σας, μείνετε συντονισμένοι. Εκεί που οποιοδήποτε συμβατικό keyboard θα έβγαινε εκτός λειτουργίας μέσα σε λίγους μήνες χρήσης, το Flexboard θα σας συνοδεύει ακάθεκτο για πολύ πολύ καιρό. Επιπλέον, οι εργαζόμενοι σε επαγγελματικούς χώρους με ιδιαίτερες απαιτήσεις (ιατρεία, βιολογικά εργαστήρια, βιοτεχνίες, εργοστάσια κ.λπ.), αλλά κι εκείνοι οι απρόσεκτοι που αποτελούνται μόνο από αγκώνες (όπως λένε και οι φίλοι μας οι Αγγλοι) κι έχουν το κακό συνήθειο να τοποθετούν φλιτζάνια με καφέ δίπλα στον υπολογιστή τους, θα μείνουν πλήρως ικανοποιημένοι από την ανθεκτικότητα του Flexboard. Τέλος, οι κάτοχοι φορητών υπολογιστών ή πολύ μικρών γραφείων για την τοποθέτηση του υπολογιστή τους θα εκτιμήσουν τη δυνατότητα να τυλίγεται και να καταλαμβάνει τον ελάχιστο αποθηκευτικό χώρο. Σπεύσατε, λοιπόν...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Kota Technology
ΔΙΑΘΕΣΗ: Γ.Α. Κλεώπας Αντιπροσωπίες Αχαρνών 441, τηλ.: 2515875
ΤΙΜΗ: 22.000 δρχ. (+ΦΠΑ)

HELLAS NAVIGATOR

Ενας πλήρης πολυοδηγός σε ένα CD-ROM

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Πώς θα σας φαινόταν εάν είχατε τη δυνατότητα με ένα απλό κλικ του ποντικιού να έχετε πρόσβαση σε δεκάδες πληροφορίες, όπως στο τηλέφωνο κάποιου φίλου σας που έχετε ξεχάσει, στη διεύθυνση κάποιου καταστήματος και τον εντοπισμό αυτής, καθώς και στον συντομότερο τρόπο με τον οποίο θα μεταβείτε στον προορισμό σας; Αν τα προαναφερόμενα σας κίνησαν το ενδιαφέρον, τότε το Hellas Navigator v.1 σίγουρα είναι ένα πρόγραμμα που σας ενδιαφέρει.

Συνολικά περιλαμβάνει 19 ενσωματωμένες εφαρμογές πληροφορικής, που σκοπεύουν να καλύψουν τις ανάγκες τόσο του απλού ιδιώτη χρήστη όσο και του επαγγελματία. Ας δούμε αυτές τις 19 εφαρμογές:

• *Πανελλήνιος Ηλεκτρονικός Επαγγελματικός Οδηγός:* Περιέχει 950.000 επιχειρήσεις, διαχωρισμένες σε περίπου 2.800 κατηγορίες.

• *Διευθύνσεις και τηλέφωνα των κατοίκων της Ελλάδας:* Πλήρη στοιχεία διευθύνσεων και τηλεφώνων για όλους (σχεδόν) του κατοίκους της χώρας μας, με πολλαπλούς τρόπους αναζήτησης, που επιτρέπουν την όσο το δυνατόν ευκολότερη αναζήτηση.

• *Πλήρης επαγγελματικός οδηγός Κύπρου:* Εκτός από τις επιχειρήσεις εντός Ελλάδος, το πρόγραμμα περιλαμβάνει και αντίστοιχη εφαρμογή για τις επιχειρήσεις της Κύπρου.

• *Διευθύνσεις και τηλέφωνα των κατοίκων της Κύπρου:* Οπως με τις επιχειρήσεις, έτσι συμβαίνει και με τους κατοίκους της μαρτυρικής Μεγαλονήσου.

• *Ελληνες της Διασποράς:* Στοιχεία και διευθύνσεις για τους Ελληνες του εξωτερικού.

• *Ψηφιακοί Χάρτες 199 Δήμων και Κοινοτήτων της Αττικής:* Εδώ μπορείτε να δείτε τους οδικούς χάρτες της περιοχής της επιλογής σας.

• *Δρομολογήσεις από ένα σημείο σε άλλο:* Εδώ δίνετε τη διεύθυνση στην οποία βρίσκεστε και τη διεύθυνση του επιθυμητού προορισμού σας. Το πρόγραμμα θα σας εμφανίσει τη συντομότερη διαδρομή, καθώς και τον τρόπο που θα μεταβείτε εκεί. Επιπλέον έχετε τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε (και φυσικά να εκτυπώσετε) τις κατά την κρίση σας σημαντικές διαδρομές.

• *Ταχυδρομικοί κωδικοί:* Αμεση εύρεση του Τ.Κ. μίας περιοχής επάνω στο χάρτη.

• *Διαχείριση πελατολογίου επάνω στο χάρτη:* Με την εφαρμογή αυτή μπορείτε να αποθηκεύσετε τις διευθύνσεις των πελατών σας επάνω στον ψηφιακό χάρτη.

• *Απεικόνιση αναζητούμενων διευθύνσεων επί του χάρτη:* Κάθε διεύθυνση που θέλετε και ψάχνετε μπορείτε να τη δείτε επάνω στο χάρτη με τη μορφή κουκκίδας.

• *Εκτυπώσεις χαρτών με θεματικές πληροφορίες:* Εδώ μπορείτε να εκτυπώνετε χάρτες συγκεκριμένων περιοχών και με τα στοιχεία που επιθυμείτε να απεικονίζονται στην εκτύπωση.

• *Λαϊκές αγορές:* Εδώ θα βρείτε πληροφορίες για όλες τις λαϊκές αγορές, με τις διευθύνσεις και τις ημέρες λειτουργίας τους. Για να ξέρετε πότε και πού να ψωνίσετε!

• *Αναζητήσεις διευθύνσεων σε οριζόμενο γεωμετρικό σχήμα επί του χάρτη:* Ορίζετε μία κυκλική ή τετραγωνική περιοχή επάνω στο χάρτη και βλέπετε τις πληροφορίες που αφορούν στην περιοχή αυτή.

• *Εκτύπωση σε ετικέτες ή λίστες:* Εδώ παρέχεται η δυνατότητα για επικοινωνία με όσους περιέχονται στο παρόν πρόγραμμα.

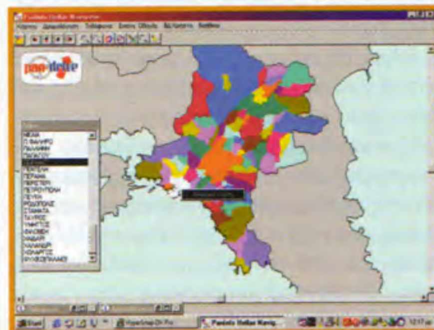
• *Στατιστικές μελέτες και απεικόνισή τους:* Σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε στατιστικές μελέτες με βάση τα δεδομένα που επιθυμείτε.

• *Δημιουργία ξεχωριστών τηλεφωνικών καταλόγων δήμων-κοινοτήτων:* Οπως μπορείτε να καταλάβετε, με την εφαρμογή αυτή έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τους δικούς σας τηλεφωνικούς καταλόγους.

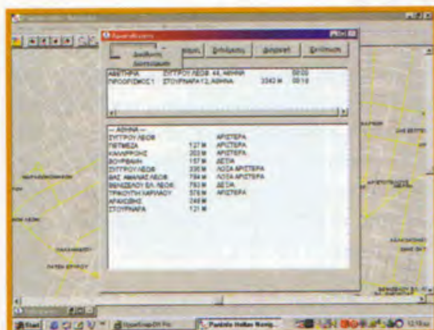
• *Επείγουσες αναζητήσεις:* Εδώ θα βρείτε εύκολα και άμεσα το πλησιέστερο φαρμακείο, νοσοκομείο, αστυνομικό τμήμα κ.λπ., καθώς και τον τρόπο μετάβασής σας εκεί.

• *Μεγάλος οδηγός γαστρονομίας και διασκέδασης:* Δεν ξέρετε πού να πάτε το βράδυ; Δεν ξέρετε πώς να πάτε σε κάποιο μαγαζί; Ε, τότε αυτή η εφαρμογή είναι για εσάς. Περιέχει 16 διαφορετικές κατηγορίες κέντρων και μπορείτε σε κάθε περιοχή να δείτε τι "παίζει" από μαγαζιά. Αφού καταλήξετε πού θέλετε να πάτε, μπορείτε να εκτυπώσετε το χάρτη με τη διαδρομή που θα ακολουθήσετε.

• *Ευκαιρίες καριέρας με δικές σας ιδέες:* Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα σε όποιον διαθέτει μία καλή ιδέα για τη δημιουργία μίας νέας βάσης πληροφοριών ή επαγγελματικής εφαρμογής, να την κάνει πράξη με τη βοήθειά του. Γενικά φαίνεται πως τα περιεχόμενα του Hellas Navigator v.1 θα καλύψουν τις απαιτήσεις πολλών από εσάς. Μπορώ να πω πως είναι μία βελτιωμένη έκδοση του γνωστού σε όλους μας "Χρυσού Οδηγού", καθώς περιλαμβάνει πληροφορίες για πολύ κόσμο - επαγγελματίες ή μη. Αυτό που ελπίζω είναι να μείνει εκεί η αναφορά και η πρόσβαση στα προσωπικά δεδομένα των κατοίκων αυτής της "έρμης" της χώρας και να μην προχωρήσουμε παραπέρα (ο νοών νοείτω). Αλλωστε κανείς δεν θέλει έλεγχο στην προσωπική του ζωή και επ' ουδενί αυτή δεν πρέπει να παραβιάζεται από κανέναν και για κανένα αντίτιμο. Είναι άλλωστε και αρχή του Συντάγματός μας.



Ο αναλυτικός χάρτης της ευρύτερης περιοχής των Αθηνών.



Το πρόγραμμα μας δίνει οδηγίες για το πώς θα μεταβούμε στον επιθυμητό προορισμό μας.

Σύντομα ετοιμάζεται και μία νέα έκδοση του προγράμματος, που θα περιλαμβάνει πολλές καινοτομίες και προσθήκες σε σχέση με την παρούσα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Calino S.A., Σταδίου60, 105 64 Αθήνα
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: Pentium CPU, 16MB RAM, κάρτα γραφικών με ανάλυση 800x600 και 24-bit χρώματος, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Calino S.A., Σταδίου 60, 105 64 Αθήνα, τηλ.: 3314542-3
ΤΙΜΗ: 19.900 δρχ.

Η ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΑΕΡΟΠΟΡΙΑ

Οι κατακτητές των αιθέρων!

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

"Το αεροπλάνον ενδείκνυται ως όπλον των αδυνάτων. Η ριψοκίνδυνος μάλιστα και τολμηρά φύσιν του Ελληνος θα καταστήσει τούτον λαμπρόν εν πολέμω όπλον, μέλλον να προσφέρει μεγάλας υπηρεσίας..." Αυτά ήταν τα προφητικά λόγια του Ελευθέριου Βενιζέλου, όταν το 1911 αποφάσισε να δημιουργήσει πολεμική αεροπορία για το στρατό και εν συνεχεία για το ναυτικό και αμέσως τον επόμενο χρόνο αγόραζε τα πρώτα αεροσκάφη.

Είναι γεγονός πως τα τελευταία χρόνια, ιδίως μετά την εισβολή του τουρκικού στρατού στην Κύπρο το 1974, η ελληνική Πολεμική Αεροπορία έχει αναλάβει πρωτεύοντα ρόλο στην άμυνα της χώρας. Καθώς οι τουρκικές παραβιάσεις στον ελληνικό εναέριο χώρο χρόνο με το χρόνο αυξάνονταν, έπρεπε να υπάρξει μία αεροπορία ισχυρή για να αναχαιτίσει τον εξ Ανατολών κίνδυνο. Μια και οι σύγχρονες τακτικές πολέμου έχουν προσδώσει στην αεροπορία τον πρώτο λόγο στις επιχειρήσεις, έπρεπε η Ελλάδα να προβάλλει την αεροπορία της ως το πρώτο όπλο στον αποτρεπτικό ρόλο. Σύμφωνα με όλες τις ενδείξεις και με βάση τις καταγεγραμμένες εμπλοκές πάνω από το Αιγαίο αλλά και τις κοινές ασκήσεις με τους συμμάχους του ΝΑΤΟ (εισαγωγικά στη λέξη "συμμάχους" το αφήνω στην κρίση σας αν πρέπει να μπουν), οι Ελληνες χει-

ριστές έχουν αποδείξει πως συγκαταλέγονται στην ελίτ των πιλότων της Συμμαχίας, αν όχι του κόσμου, αξιοποιώντας στο έπακρο τον εξοπλισμό που τους παρέχεται.

Αρκετά συχνά ακούμε στις ειδήσεις για εμπλοκές και αναχαιτίσεις, αλλά δυστυχώς και για δυστυχήματα, γεγονός που δεν μπορεί να παραβλεφθεί. Ωστόσο αυτό είναι το βαρύ τίμημα προκειμένου να έχουμε μία αεροπορία άρτια και πανέτοιμη. Αν και περιοδικά του ειδικού Τύπου προσπαθούν να ενημερώσουν το ευρύ κοινό, οι περισσότεροι από εμάς λίγα γνωρίζουμε για αυτήν, όπως για την οργάνωσή της, τον εξοπλισμό της, τις βάσεις της και την ιστορία της. Η Finatec Multimedia, λοιπόν, σε συνεργασία με το ΓΕΑ (Γενικό Επιτελείο Αεροπορίας) δημιούργησε μία εφαρμογή πολυμέσων, κάνοντας μία απόπειρα να μας δώσει περισσότερες πληροφορίες και γνώσεις γι' αυτό το λαμπρό όπλο. Η εφαρμογή δεν απαιτεί εγκατάσταση στον σκληρό δίσκο και ξεκινά με μία μικρή ακολουθία φωτογραφιών μαχητικών αεροσκαφών ως εισαγωγή. Μετά το πέρας της μικρής εισαγωγής, μας μεταφέρει στο βασικό μενού επιλογών. Το interface του βασικού μενού επιλογών αποτελείται από μία μακέτα -μία σύνθεση εικόνων- και στις άκρες της οθόνης θα δείτε τα κουμπιά μέσω των οποίων μπορείτε να πλοηγηθείτε στις επιμέρους οθόνες της εφαρμογής.

Στο δεξί κάτω άκρο της οθόνης θα δείτε τα πλήκτρα Βάσεις, Εξοπλισμός, Οργάνωση. Αν μετακινήσετε το δείκτη του ποντικιού πάνω τους, θα φωτισθούν οι ανάλογες φωτογραφίες της μακέτας. Στο αριστερό κάτω άκρο βρίσκεται το κουμπί της εξόδου και του βίντεο. Στο αριστερό άνω άκρο θα δείτε το κουμπί Πολεμική Αεροπορία. Ξεκινώντας από το τελευταίο, θα μεταφερθείτε σε μία οθόνη, όπου θα διαβάσετε κάποια ιστορικά στοιχεία και τον ακριβή αριθμό ανά τύπο των αεροσκαφών και του ανθρώπινου δυναμικού, καθώς και τα αξιώματα.

Μέσω του κουμπιού Βάσεις θα εμφανιστεί ο χάρτης της Ελλάδας, με όλες τις αεροπορικές βάσεις από τις οποίες επιχειρούν τα αεροσκάφη. Αν επιλέξετε κάποια από αυτές, θα εμφανιστεί ποιες μοίρες και τύποι αεροσκαφών χρησιμοποιούν τη βάση. Αν επιλέξετε τον τύπο του αεροσκάφους, θα εμφανιστούν φωτογραφίες αυτών. Αν θέλετε να δείτε συγκεντρωμένες όλες τις φωτογραφίες των αεροπλάνων και των ελικοπτέρων, αυτό μπορεί να γίνει μέσω της επιλογής Εξοπλισμός, όπου παρατίθενται φωτογραφίες από όλους τους τύπους των αεροσκαφών. Αν επιλέξετε κάποιον τύπο, θα δείτε έναν πίνακα με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του και στο κάτω μέρος thumbnails, όπου φυσικά, αν κάνετε κλικ πάνω τους, θα εμφανιστούν οι φωτογραφίες μεγεθυσμένες. Εκείνο που μου έκανε, καταρχήν θετική εντύπωση είναι ότι στον Εξοπλισμό συμπεριλαμβάνονται και οι υπό παραγγελία τύποι αεροσκαφών, όπως τα F-16C



Το Mirage 2000EG.



Το βασικό μενού επιλογών.

Block 50+, το EF-2000 Typhoon και το Empraer Ericsson EMB-145H, αεροσκάφος έγκαιρης προειδοποίησης και ελέγχου, πληροφορίες που ο πολύς κόσμος αγνοεί. Ωστόσο αρνητική εντύπωση μου προκάλεσε το ότι περιλαμβάνονται και τα γνωστά AWACS E-3AC Sentry στη δύναμη της αεροπορίας, ενώ κάτι τέτοιο δεν ισχύει, καθώς τα αεροπλάνα αυτά ανήκουν στο ΝΑΤΟ (μπορεί να κάνω λάθος, αλλά αυτήν την εντύπωση έχω). Επίσης αναφέρονται τα P-3 Orion, αεροπλάνα ανθυποβρυχιακής συνεργασίας, τα οποία όμως υπάγονται στο Πολεμικό Ναυτικό και όχι στην Αεροπορία. Για τη δομή της Πολεμικής Αεροπορίας, καθώς και για τα εμβλήματα των μοιρών, θα πληροφορηθείτε μέσω της επιλογής Οργάνωση. Τέλος, αν επιλέξετε το Βίντεο, θα δείτε ένα βίντεο κλιπ, διάρκειας 6,5 λεπτών, με πολύ καλά πλάνα. Το μόνο αρνητικό αναφορικά με το βίντεο είναι η κάπως μέτρια ποιότητά του. Η πλοήγηση στην εφαρμογή δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου, καθώς σε γενικές γραμμές η σχεδίαση του interface είναι ικανοποιητική. Το φωτογραφικό υλικό είναι αξιόλογο, αλλά θα μπορούσε να είναι ακόμη πιο πλούσιο. Επίσης, θετικά κρίνεται η επιλογή με τις βάσεις, αν και θα μπορούσαν να ενσωματωθούν και φωτογραφίες αυτών. Μάλιστα στο Internet, ένα ξένο site αφιερωμένο στις αεροπορίες του ΝΑΤΟ έχει δορυφορικές φωτογραφίες από όλες σχεδόν τις αεροπορικές βάσεις της χώρας, ελεύθερες για οποιαδήποτε χρήση. Ωστόσο δεν γνωρίζω αν το ΓΕΑ θα επέτρεπε στη Finatec να τις τοποθετήσει. Στην Οργάνωση απλώς βλέπετε το οργανόγραμμα του Όπλου με τα εμβλήματα κάθε κλάδου. Αν υπήρχε κείμενο για κάθε υπηρεσία, θα συμπλήρωνε την παρουσίαση στο συγκεκριμένο τομέα. Σίγουρα είναι θετικό το γεγονός ότι υπάρχει πίνακας με την Πολεμική Αεροπορία σε αριθμούς, αλλά ο όγκος των ιστορικών στοιχείων είναι απογοητευτικός. Αφιερώνεται μόνο μία σελίδα, ενώ η ιστορία του Όπλου είναι λαμπρή. Δεν αναφέρονται σημαντικά στοιχεία, όπως το γεγονός ότι η Ελλάδα ήταν η πρώτη χώρα στην παγκόσμια ιστορία της αεροπορίας που χρησιμοποίησε το αεροπλάνο για στρατιωτικούς σκοπούς, πραγματοποιώντας αναγνωριστική πτήση στα οχυρά του Μπιζανίου τον Δεκέμβριο του 1912, με τον υπολοχαγό Μιχαήλ Μουτούση ως χειριστή, ή τα κατορθώματά της κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Καθ' όλη τη διάρκεια της εφαρμογής ακούγεται κλασική μουσική. Προσωπικά θα προτιμούσα κάποιο άλλο είδος μουσικής, όπως κάποια κομμάτια που ακούγονται σε flight simulators και δένουν απόλυτα με το στυλ των μαχητικών αεροσκαφών. Η Πολεμική Αεροπορία, ως εφαρμογή πολυμέσων, είναι πολύ ενδιαφέρουσα, με καλοσχεδιασμένο interface, καλό βίντεο, εξαίρετο -σε ποιότητα- φωτογραφικό υλικό. Το μεγάλο μειονέκτημά του είναι το σχετικά φτωχό πληροφοριακό υλικό. Ενδεικτικό είναι το γεγονός ότι δεν μου πήρε παραπάνω από μία ώρα (όπως και του φίλου Πέτρου Παπαθανασίου) για να δω τα περιεχόμενα του τίτλου. Αποτελεί, ωστόσο, αξιόλογη προσπάθεια και οι λάτρεις του είδους και όχι μόνο αξίζει να της ρίξουν -τουλάχιστον- μια ματιά. Τέτοιες προσπάθειες έπρεπε να είχαν λάβει χώρα από καιρό, μια και η Πολεμική Αεροπορία αξίζει προβολής.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Finatec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33, 8MB RAM, VGA (256 χρώματα, 640x480), 2x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Finatec Multimedia, Λ. Συγγρού & Σκρα 1-3, 176 73 Αθήνα, τηλ.: 9571206, fax: 9519556, http://www.finatec.gr, e-mail: fimedia@athena.compulink.gr
ΤΙΜΗ: 4.900 δρχ.

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

Η κινητή τηλεφωνία στην Ελλάδα έχει ξεπεράσει τα 5 χρόνια παρουσίας και συνεχώς αναπτύσσεται. Υπολογίζεται ότι μέχρι το τέλος του χρόνου η διείσδυση των κινητών τηλεφώνων στην αγορά θα έχει φτάσει κοντά το 50%, που σημαίνει ότι ένας στους δύο Ελληνες θα έχει κινητό τηλέφωνο. Ακόμα ένα σημαντικό στοιχείο αφορά στο κάθε πότε οι Ελληνες αλλάζουν τη συσκευή τους. Σύμφωνα με τα τελευταία στοιχεία, ο μέσος χρόνος που ο Ελληνας διατηρεί την ίδια συσκευή είναι περίπου 8 μήνες, διάστημα πολύ μικρό και συνεχώς συρρικνούμενο. Είναι φανερό ότι η σχέση του Ελληνα με την κινητή τηλεφωνία είναι ιδιαίτερη. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται μερικές από τις καλύτερες συσκευές που κυκλοφορούν στην αγορά.



Οι εταιρίες που υπάρχουν στο χώρο της κατασκευής κινητών τηλεφώνων είναι πολλές, ωστόσο λίγες είναι αυτές που έχουν ξεχωρίσει. Σε γενικές γραμμές, κάποιος που θέλει να αποκτήσει σήμερα ένα κινητό τηλέφωνο χωρίς εξειδικευμένες δυνατότητες, δεν χρειάζεται να ξοδέψει πολλά χρήματα. Ακόμα και με 50.000 δρχ. υπάρχουν συσκευές αξιοπρόσεκτες που ικανοποιούν το μέσο χρήστη. Από εκεί και πέρα, βέβαια, υπάρχουν τηλέφωνα που ξεχωρίζουν, αλλά κοστολογούνται πολύ περισσότερο.

ALCATEL

Η γαλλική εταιρία δεν διαθέτει τα πλέον ξεχωριστά προϊόντα, ωστόσο τα μοντέλα της είναι αρκετά διαδεδομένα καθώς χαρακτηρίζονται από τις χαμηλές τιμές τους και τον έξυπνο σχεδιασμό τους. Οι γνωστότερες σειρές που διαθέτει η εταιρία είναι οι **One Touch Easy** και **Club**. Οι συσκευές αυτές διαθέτουν τυπικές λειτουργίες και δεν ξεχωρίζουν από τον ανταγωνισμό, ωστόσο το ξεχωριστό και νεανικό σχέδιό τους με τα πολλά χρώματα και το γεγονός ότι έχουν την ικανότητα να λειτουργούν με αλκαλικές μπαταρίες, έχουν δώσει στην Alcatel σημαντικό μερίδιο της αγοράς των φθηνών συσκευών. Πρέπει να επισημάνουμε ότι οι συσκευές της εταιρίας χρησιμοποιούνται κατά κόρον από τους providers κινητής τηλεφωνίας για τα πακέτα με τον προπληρωμένο χρόνο (Panafon Ala Card, Telestet Bfree, Cosmote CosmoΚάρτα). Η κορυφαία συσκευή της εταιρίας είναι το Pocket, ένα περίεργο σε σχέδιο τηλέφωνο, το οποίο σύντομα θα αποκτήσει και δυνατότητες WAP. Πρόκειται για μία συσκευή με πολύ καλό σήμα και μπαταρία που διαρκεί αρκετές μέρες.



ERICSSON

Η γνωστή εταιρία από τη Σουηδία διαθέτει ευρεία γκάμα προϊόντων, τα οποία στο σύνολό τους ξεχωρίζουν. Ξεκινώντας από τη σειρά **"T"**, υπάρχουν τα δύο μικρά μοντέλα της εταιρίας, το **T10** και το **T18s**. Οι συσκευές αυτές είναι οι αντικαταστάτες των πολύ επιτυχημένων 768 και 788. Χαρακτηρίζονται για το μικρό μέγεθός τους, ωστόσο δυστυχώς διαθέτουν συγχρόνως ιδιαίτερα μικρή οθόνη, η οποία πολλές φορές δεν ικανοποιεί.

Και τα δύο τηλέφωνα είναι dual band, δηλαδή μπορούν να λειτουργήσουν τόσο στα 900 όσο και στα 1.800 MHz. Το T10 διαθέτει δόνηση, ενώ το T18s συμπεριλαμβάνει φωνητική κλήση καθώς και ενεργό πορτάκι. Το βάρος των δύο τηλεφώνων είναι 146γρ. και έχουν διαστάσεις 105x49x24mm με την κανονική μπαταρία. Επίσης, έχουν μνήμη για αποθήκευση 99 τηλεφώνων. Τα δύο αυτά τηλέφωνα κοστίζουν 59.500 και 74.000 δρχ. αντίστοιχα. Για όσους δεν θέλουν τα επιπλέον χαρακτηριστικά του T18s, το T10 είναι μία πολύ οικονομική λύση και σαφώς συμφέρει η αγορά του. Σημειωτέον ότι και οι δύο συσκευές διαθέτουν



ΧΡΕΩΣΕΙΣ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ

Είναι προφανές ότι για να λειτουργήσει ένα κινητό τηλέφωνο, χρειάζεται να γίνει ενεργοποίηση ενός αριθμού από κάποια εταιρία κινητής τηλεφωνίας. Στην Ελλάδα υπάρχουν αυτή τη στιγμή τρεις τέτοιες εταιρίες, η Cosmote, η Panafon και η Telestet.

Η Cosmote δημιουργήθηκε από και ανήκει σε μεγάλο βαθμό στον ΟΤΕ. Είναι η νεότερη εταιρία μεταξύ των τριών, ωστόσο έχει καταφέρει να κερδίσει σημαντικό μερίδιο της αγοράς, καθώς ακολουθεί μία επιθετική πολιτική. Το δίκτυο της εταιρίας λειτουργεί σε συχνότητα 1.800MHz και έτσι χρειάζεται αντίστοιχη συσκευή. Ολες οι σύγχρονες dual band συσκευές λειτουργούν απρόσκοπτα. Η Cosmote διαθέτει μόλις ένα πρόγραμμα χρήσης για τους νέους συνδρομητές της με πάγιο 3.500 δρχ., το οποίο μετά την πάροδο ενός χρόνου γίνεται 2.500 δρχ., και κλιμακωτή χρέωση από 1,4 δρχ./sec έως 0,6 δρχ./sec, ανάλογα με το συνολικό μηνιαίο χρόνο ομιλίας. Κάθε γραπτό μήνυμα κοστίζει 30 δρχ., ενώ η κλήση σε αριθμό ΕΠΑΚ είναι 1 δρχ./sec. Σε όλες τις κλήσεις υπάρχει ελάχιστος χρόνος χρέωσης 20 δευτερολέπτων. Σε γενικές γραμμές, οι χρεώσεις της Cosmote είναι άκρως ικανοποιητικές και αξίζει κάποιος να καταφύγει σε αυτή τη λύση.

Η Panafon διαθέτει πλήθος προγραμμάτων χρήσης, τα οποία ξεχωρίζουν μεταξύ τους από το γεγονός ότι διαθέτουν δωρεάν χρόνο ομιλίας, με αυξημένο όμως πάγιο. Το βασικό πακέτο της εταιρίας είναι το Value, με πάγιο 4.000 δρχ., το οποίο μειώνεται στις 3.000 δρχ. μετά ένα χρόνο. Η χρέωση είναι από το πρώτο δευτερόλεπτο και ανέρχεται στις 1,8 δρχ./sec, κλιμακούμενο ανάλογα με το χρόνο συνομιλίας έως 0,9 δρχ./sec. Πρέπει να επισημάνουμε ότι υπάρχει πάγιο κλήσης 25 δρχ., κάτι που σημαίνει ότι υπάρχει εφάπαξ χρέωση αντίστοιχη με το ποσό αυτό, ακόμα και αν μιλήσουμε 1 δευτερόλεπτο. Το πακέτο αυτό συμφέρει μόνο τους χρήστες που δεν μιλούν πολύ και θέλουν χαμηλό πάγιο.

Από εκεί και πέρα, η εταιρία προσφέρει μια σειρά από πακέτα με δωρεάν χρόνο ομιλίας από 20 έως 1.000 λεπτά και με πάγιο από 7.000 δρχ. έως 100.000 δρχ. Τα πακέτα αυτά έχουν χαμηλότερα τιμολόγια κλήσης, από 1,7 δρχ./sec έως 1,3 δρχ./sec. Πρέπει να σημειώσουμε ότι στα ακριβότερα πακέτα ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αποκτήσει δωρεάν συσκευές, τις οποίες δεν μπορεί με το πακέτο Value (π.χ. Ericsson T28).

Τέλος, η Telestet διαθέτει και αυτή με τη σειρά της ευρεία σειρά πακέτων σύνδεσης. Πρόσφατα, παρουσίασε ένα νέο πακέτο, το οποίο μάλιστα είναι άκρως ανταγωνιστικό. Πρόκειται για το Telestet 0,5, το οποίο διαθέτει το χαμηλότερο πάγιο της αγοράς, μόλις 3.000 δρχ., καθώς και ιδιαίτερα χαμηλή χρέωση, η οποία ξεκινά από 1,5 δρχ./sec για τα 2 πρώτα λεπτά, στη συνέχεια η χρέωση πέφτει στη 1 δρχ./sec για τα επόμενα 2 λεπτά, ενώ πάνω από το 4ο λεπτό το κόστος είναι μόλις 0,5 δρχ./sec. Πρέπει να σημειώσουμε ότι υπάρχει πάγιο τέλος κλήσης 30 δρχ. Σε γενικές γραμμές, το παρόν πακέτο είναι αρκετά οικονομικό και συμφέρει απέναντι στον ανταγωνισμό.

Το επόμενο πακέτο σύνδεσης που προσφέρει η εταιρία είναι το CityLines Plus, ένα πακέτο που απευθύνεται σε όσους κάνουν συχνά τηλεφωνήματα μέσα στην πόλη. Η χρέωση στην περίπτωση αυτή είναι 0,8 δρχ./sec για τις αστικές κλήσεις (24 ώρες το 24ωρο) και για τις λοιπές κλήσεις 2,9 δρχ./sec (24 ώρες το 24ωρο). Το μηνιαίο πάγιο είναι 4.000 δρχ., ενώ μετά την πάροδο ενός χρόνου γίνεται αυτόματα 3.200 δρχ.

μπαταρία NiMH, η διάρκεια της οποίας δεν ξεπερνά τις 100 ώρες αναμονής.

Στη σειρά "T" υπάγεται ακόμα μία συσκευή, το **T28**. Πρόκειται για ένα από τα μικρότερα τηλέφωνα που κυκλοφορούν στην αγορά. Το βάρος του ανέρχεται στα 83γρ., ενώ το μέγεθός του είναι 97x50x15mm. Η μπαταρία της συσκευής ακολουθεί τη νέα τεχνολογία λιθίου πολυμερούς, που εξοικονομεί χώρο. Ωστόσο η διάρκεια της συσκευής είναι ιδιαίτερα μικρή, μόλις 45 ώρες σε κατάσταση αναμονής. Βελτιωμένο είναι και το μενού της συσκευής, το οποίο χρησιμοποιεί εικόνες, βοηθητικά κείμενα και εικονίδια εύκολης πρόσβασης για γρήγορη πλοήγηση. Πρέπει, τέλος, να επισημάνουμε ότι είναι η πρώτη συσκευή της εταιρίας που διαθέτει παιχνίδια (Tetris, Solitaire). Η τιμή του T28 έχει φτάσει σε σχετικά ικανοποιητικά επίπεδα και αγγίζει τις 100.000 δρχ. Συγκεκριμένα, πωλείται 102.800 δρχ. και αποτελεί μία φθηνή λύση για όσους θέλουν ένα μικρό τηλέφωνο. Από την άλλη, όμως, η μικρή διάρκεια της μπαταρίας ίσως απομακρύνει κάποιους από την αγορά του.



Η κορυφαία συσκευή που διαθέτει αυτή τη στιγμή η Ericsson στην Ελλάδα είναι το **R320**, το πρώτο WAP τηλέφωνο της εταιρίας. Η συσκευή έφτασε στην Ελλάδα μόλις πρόσφατα, ωστόσο ξεχώρισε άμεσα. Ο σχεδιασμός του τηλεφώνου θυμίζει το T28, καθώς είναι πολύ λεπτό και με οθόνη που αξιοποιεί την ίδια τεχνολογία. Ωστόσο είναι μεγαλύτερο και βαρύτερο (100γρ., 130x51x20mm με την πολύ λεπτή μπαταρία). Η διαφοροποίηση στο μέγεθος είναι λογικό να υπάρχει, καθώς η συσκευή προορίζεται για χρήση σε WAP περιβάλλον και



έτσι χρειάζεται μεγάλη οθόνη. Η οθόνη του R320 διαθέτει 5 γραμμές και είναι η μεγαλύτερη που έχει κατασκευάσει και χρησιμοποιεί η εταιρία. Επίσης, το τηλέφωνο διαθέτει modem, θύρα υπερύθρων, φωνητική κλήση, φωνητική απάντηση, ηχογράφηση συνομιλίας, αποθήκευση κωδικών και αποθήκευση 99 τηλεφώνων στη συσκευή. Η δε τιμή της είναι 126.750 δρχ. Αναμφισβήτητα, μπορεί να προτιμηθεί από πλήθος χρηστών, ειδικά από όσους αναζητούν μία WAP συσκευή.



MOTOROLA

Η αμερικανική Motorola είναι από τις παλαιότερες εταιρίες στο χώρο της κινητής τηλεφωνίας. Τα τηλέφωνα που διαθέτει ξεχωρίζουν αμέσως. Αυτή τη στιγμή το κορυφαίο τηλέφωνό της είναι το **V3688**. Πρόκειται για μία από τις μικρότερες και ελαφρύτερες συσκευές που υπάρχουν στην αγορά. Το σχέδιό της είναι όπως τα παλιά StarTac, καθώς για να μπορέσει ο χρήστης να το δουλέψει, πρέπει να το "αναδιπλώσει". Το τηλέφωνο μπορεί να λειτουργήσει σε όλα τα GSM δίκτυα (dual band), διαθέτει μπαταρία Li-Ion καθώς και δυνατότητα δόνησης. Επίσης, υπάρχει δυνατότητα για αποθήκευση έως 100 ονομάτων στον τηλεφωνικό κατάλογο της συσκευής. Μοναδικό μειονέκτημα το γεγονός ότι το μενού και οι λειτουργίες του τηλεφώνου είναι σχεδόν ίδιες με τα StarTac, δείχνοντας έτσι κάποια παλαιότητα απέναντι σε ανταγωνιστικά μοντέλα. Το **V3688** μπορεί κάποιος να το αγοράσει στην τιμή των 144.700 δρχ., ποσό μάλλον πολύ μεγάλο για το τηλέφωνο και τις δυνατότητες που προσφέρει.

Επίσης, η Motorola διαθέτει ήδη δύο WAP συσκευές, ωστόσο καθώς ακόμα δεν τις έχουμε στα χέρια μας, δεν μπορούμε να τις κρίνουμε. Πάντως, αν αναλογιστεί κανείς ότι τη μία από τις δύο την προωθεί η CosmoΚάρτα σε μία τιμή γύρω στις 70.000 δρχ., ενώ περιλαμβάνει και ενσωματωμένο ραδιόφωνο, σαφώς αποτελεί μία αξιοπρόσεκτη επιλογή.

NOKIA

Ο μεγάλος αντίπαλος της Ericsson και γενικά η μεγαλύτερη εταιρία κινητής τηλεφωνίας από την πλευρά των πωλήσεων είναι η Nokia. Η φινλανδική εταιρία διαθέτει και αυτή με τη σειρά της πλήθος προϊόντων που εντυπωσιάζουν. Το entry level μοντέλο της Nokia είναι το **3210**. Πρόκειται για μία νεανική συσκευή, με σχετικά μικρό μέγεθος. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι δεν διαθέτει κεραία, ενώ επίσης έχει τη δυνατότητα να αλλάζει καλύμματα χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Διατίθεται σε πολλά διαφορετικά χρώματα και σχέδια, ανάλογα με το τι αρέσει σε κάθε χρήστη. Η οθόνη του είναι μεγάλη, ενώ εντυπωσιακό είναι το μενού που διαθέτει. Κάθε επιλογή χαρακτηρίζεται από μία κινούμενη εικόνα, δίνοντας έναν άλλο τόνο στη χρήση της συσκευής. Το τηλέφωνο διαθέτει τρία παιχνίδια για τον ελεύθερο χρόνο σας, ενώ έχει την ικανότητα να στέλνει εικονομηνύματα σε αντίστοιχες συσκευές. Η μπαταρία του 3210 είναι τύπου NiMH και βρίσκεται εσωτερικά στο τηλέφωνο. Η διάρκειά της είναι ιδιαίτερα μεγάλη, ωστόσο το γεγονός ότι δεν είναι Li-Ion θεωρείται μειονέκτημα. Ακόμα ένα σημαντικό στοιχείο του 3210 είναι το ενσωματωμένο λεξικό που διαθέτει, το οποίο μπορεί να ενεργοποιηθεί όταν γράφουμε μηνύματα. Χάρη σε αυτό, αρκεί να πατήσουμε τον αριθμό που αντιστοιχεί στο γράμμα που θέλουμε μία φορά και το τηλέφωνο σχηματίζει τη λέξη μόνο του. Προς το παρόν, το λεξικό δεν παρέχει υποστήριξη για ελληνικά, αλλά αναμένεται σύντομα. Το κόστος του 3210 είναι χαμηλό, καθώς μπορεί κάποιος να το αποκτήσει με 66.800 δρχ. Σημειωτέον, η συσκευή είναι dual band.



Η απάντηση της Nokia στις συσκευές μικρού μεγέθους είναι το **8210**, το οποίο είναι το μικρότερο και ελαφρύτερο τηλέφωνο που κυκλοφορεί (βάρος μόλις 79γρ., 101,5x44,5x17,4 mm). Εχει και αυτό τη δυνατότητα να αλλάζει προσόψεις και χρώματα, ανάλογα με τη διάθεση του χρήστη. Επίσης, ενσωματώνει το λεξικό Τ9, διαθέτει ικανότητα για αποστολή και λήψη εικονομηνυμάτων και εσωτερική μνήμη για αποθήκευση έως 250 τηλεφώνων. Η Nokia εφοδίασε το μικρό αυτό θαύμα με θύρα υπερύθρων, μέσω τη οποίας ο χρήστης μπορεί να συνδέσει το τηλέφωνο με τον υπολογιστή, χρησιμοποιώντας το PC Suite που παρέχει η εταιρία. Με την υπέρυθρη θύρα είναι δυνατόν να επικοινωνήσουν δύο συμβατές συσκευές μεταξύ τους. Σε γενικές γραμμές το παρόν μοντέλο της Nokia είναι ένα μικρό κόσμημα, με αποτέλεσμα η τιμή του να κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα: 144.700 δρχ. χωρίς σύνδεση και χωρίς ΦΠΑ. Η τιμή αυτή το καθιστά απαγορευτικό για πολλούς χρήστες.



Αν το 8210 είναι κόσμημα, το **8850** είναι ένας μικρός θησαυρός. Το ξεχωριστό αυτό τηλέφωνο της εταιρίας δεν διαφοροποιείται τεχνολογικά από το 8210, ωστόσο ο σχεδιασμός του είναι διαφορετικός. Οι διαστάσεις του είναι 100x44x17 mm και ζυγίζει 91γρ. Διαθέτει, όπως και το 8210, φωνητική κλήση, μνήμη για 250 τηλέφωνα, δυνατότητα αποστολής εικονομηνυμάτων και θύρα υπερύθρων. Η τιμή του είναι υψηλότερη από αυτήν του προηγούμενου μοντέλου, καθώς

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ WAP ΑΠΟ PANAFON ΚΑΙ TELESTET

Το WAP στην Ελλάδα ξεκίνησε με τις καλύτερες προοπτικές και εξελίσσεται συνεχώς. Ηδη, οι δύο από τους τρεις providers κινητής τηλεφωνίας ξεκίνησαν να προσφέρουν υπηρεσίες WAP στους συνδρομητές τους.

Το Telestet OnLine WAP διαθέτει πλήθος πληροφοριών, τις οποίες λαμβάνει από δύο πολύ γνωστά ελληνικά portals. Συγκεκριμένα η εταιρία συνεργάζεται με το thea.gr και το in.gr. Η υπηρεσία ενεργοποιείται άμεσα και δωρεάν με την αποστολή του απλού γραπτού μηνύματος WAP στον αριθμό 123. Το επόμενο βήμα είναι η ρύθμιση του κινητού και όλα είναι έτοιμα. Το OnLine WAP ισχύει και τους χρήστες του B free. Η χρέωση είναι ενιαία και ανέρχεται στο 1δρχ./δευτ. Στην τιμή δεν συμπεριλαμβάνεται ο Φ.Π.Α.

Οι μέχρι στιγμής on-line WAP υπηρεσίες από την Telestet είναι:

- **Οικονομικές πληροφορίες (χαρτοφυλάκιο, καθρέφτης συνεδρίασης, τιμές μετοχών, συνάλλαγμα, alert μετοχών)**
- **Αποτελέσματα αγώνων (ποδόσφαιρο, μπάσκετ)**
- **Καιρός (Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Υπόλοιπη Ελλάδα, Ευρώπη)**
- **Αποτελέσματα τυχερών παιχνιδιών (ΠΡΟ-ΠΟ, ΛΟΤΤΟ - ΠΡΟΤΟ, ΠΡΟΠΟΓΚΟΛ, Τζόκερ)**
- **Ανέκδοτο της ημέρας**
- **Εστιατόρια, μπαρ**
- **Κινηματογράφοι**
- **Θέατρα**

Η Telestet θα προσφέρει σύντομα νέες on-line υπηρεσίες μέσω WAP, όπως αγορά και πώληση μετοχών, διαμόρφωση του προσωπικού mobile portal και αγορές on-line!

Και η Panafon ξεκίνησε να παρέχει WAP περιεχόμενο, το οποίο προμηθεύεται από το δικό της portal, το pan.gr. Προσφέρει δωρεάν την υπηρεσία αυτή, ενώ η χρέωση είναι 1δρχ./δευτ. χωρίς Φ.Π.Α. Οι χρήστες Panafon AlaCard διαθέτουν και αυτοί με τη σειρά τους WAP δυνατότητες. Οι υπηρεσίες που προσφέρει το Panafon GoWAP είναι οι ακόλουθες:

- **Τελευταία νέα: Η κατηγορία αυτή υπάρχει για να ενημερωθείτε για τις τελευταίες ειδήσεις.**
- **Ελλάδα: Ενημέρωση για τις σημαντικότερες ειδήσεις από την Ελλάδα.**
- **Διεθνή: Ενημέρωση για τις σημαντικότερες ειδήσεις από όλο τον κόσμο.**
- **Οικονομικά: Ενημέρωση για οικονομικές ειδήσεις.**
- **Χρηματιστήριο: Ενημέρωση για την πορεία της Σοφοκλέους και των διεθνών χρηματαγορών.**
- **Αθλητικά: Ενημέρωση για τις σημαντικότερες αθλητικές ειδήσεις.**
- **Αποτελέσματα: Ενημέρωση για τα τελευταία αποτελέσματα των ΛΟΤΤΟ, Τζόκερ και την τελευταία νικήτρια στήλη του ΠΡΟ-ΠΟ.**
- **"Πάμε Στοίχημα": Ενημέρωση για τα τελευταία αποτελέσματα των αγώνων που περιλαμβάνονται στα δελτία του παιχνιδιού "Στοίχημα".**
- **Καιρός: Πρόγνωση του καιρού στις σημαντικότερες πόλεις και περιοχές της Ελλάδας.**

το τηλέφωνο απευθύνεται περισσότερο σε ανθρώπους που αναζητούν το ξεχωριστό σχέδιο. Κοστίζει 227.050 δρχ., πόσο απαγορευτικό για τους περισσότερους χρήστες.

Αφήνοντας τα τηλέφωνα της σειράς 8xxx, περνάμε στις συσκευές που ενδιαφέρουν πολύ κόσμο. Το **7110** είναι αυτή τη στιγμή το αρτιότερο τεχνολογικά μοντέλο της εταιρίας. Πρόκειται για την πρώτη συσκευή WAP που κυκλοφόρησε. Υπάρχει στην αγορά περίπου 6 μήνες, αν και ακόμα οι πωλήσεις του δεν είναι ιδιαίτερα υψηλές, λόγω έλλειψης της συσκευής. Το σχέδιο του 7110 είναι περίεργο και θυμίζει την "μπανάνα", το 8110 της ίδιας εταιρίας. Ωστόσο, έχει προσαρμοστεί στις σύγχρονες ανάγκες. Το χρώμα του είναι πράσινο, ωστόσο ανάλογα με το φωτισμό διαφοροποιείται ελαφρά.



Το τηλέφωνο διαθέτει ένα συρόμενο πορτάκι, το οποίο καλύπτει τα πλήκτρα της συσκευής. Το πορτάκι είναι ενεργό, κάτι που σημαίνει ότι μπορούμε να απαντήσουμε σε μία κλήση απλώς κατεβάζοντάς το, και να κλείσουμε τη γραμμή κλείνοντάς το. Το μενού του τηλεφώνου είναι εκπληκτικό και δείχνει το ιδιαίτερο βάρος που έχει δώσει η εταιρία. Ο έλεγχος της συσκευής γίνεται με το Navi Roller, ένα πλήκτρο το οποίο λειτουργεί όπως ακριβώς το ροδάκι στα mouse. Μπορούμε έτσι πολύ γρήγορα να μετακινηθούμε στα μενού του τηλεφώνου και, πιέζοντάς το, να ενεργοποιήσουμε τις επιλογές μας. Οσοι έχουν δοκιμάσει το Navi Roller, δύσκολα μπορούν να χρησιμοποιήσουν άλλον τρόπο χειρισμού.

Οι λειτουργίες που ενσωματώνει το 7110 είναι πολλές. Διαθέτει πλήρες ημερολόγιο μέχρι το 2099, με δυνατότητα αποθήκευσης σημειώματος ή υπενθύμισης. Επίσης, έχει τηλεφωνικό κατάλογο 1.000 ονομάτων με δυνατότητα αποθήκευσης 5 τηλεφώνων και τριών ακόμα στοιχείων σε κάθε όνομα. Υπάρχουν τέσσερα παιχνίδια, ομαδοποίηση των ονομάτων του τηλεφωνικού καταλόγου, δυνατότητα σύνδεσης με τον υπολογιστή μέσω της θύρας υπερύθρων, καθώς και ενσωματωμένο modem, το οποίο μπορεί να λειτουργήσει σε μέγιστη ταχύτητα 14,4Kbps. Το 7110 είναι ένα τηλέφωνο με δυνατότητες organizer και αποτελεί την τέλεια επιλογή για όσους ασχολούνται με τέτοιες συσκευές. Πρέπει να σημειώσουμε ότι έχουν ακουστεί πολλά παράπονα για τη συγκεκριμένη συσκευή, ωστόσο, με την αναβάθμιση στην τελευταία έκδοση του software (4.84), όλα τα προβλήματα έχουν λυθεί και η συσκευή λειτουργεί απρόσκοπτα. Με κόστος 116.450 δρχ., το 7110 είναι άριστη αγορά, ειδικά για όσους αναζητούν ένα WAP τηλέφωνο.

Η τελευταία συσκευή της Nokia είναι το **9110**, ένα τηλέφωνο που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Η συσκευή χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα Geos και διαθέτει επεξερ-

γαστή 486 κατασκευασμένο από την AMD. Η βασική μνήμη της συσκευής είναι μόλις 2MB, ενώ υπάρχει δυνατότητα για επέκταση της μνήμης με τη χρήση της ειδικής θύρας που διαθέτει το 9110. Η οθόνη της συσκευής είναι ικανή να απεικονίσει 256 τόνους του γκρι, ενώ διαθέτει και backlight.



Ακόμα ένα χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι διαθέτει modem ταχύτητας 14,4Kbps, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να συνδεθεί ασύρματα η συσκευή στο Internet. Η σύνδεση με υπολογιστή επιτυγχάνεται χρησιμοποιώντας το ειδικό σειριακό καλώδιο που προμηθεύεται ο χρήστης, ενώ κάτι τέτοιο μπορεί να γίνει και μέσω της υπέρυθρης θύρας που ενσωματώνει. Ιδιαίτερο προσόν του 9110 είναι το γεγονός ότι διαθέτει εγκατεστημένα βασικά προγράμματα που χρειάζεται ο χρήστης. Μέσω των ειδικών πλήκτρων-συντομεύσεων, ο χρήστης μπορεί να στείλει fax, sms, να συνδεθεί στο Internet, να κρατήσει σημειώσεις ή να ενημερώσει τον κατάλογο με τα contacts. Πρέπει να σημειώσουμε ότι, όταν το Nokia 9110 συνδεθεί με ένα PC, υπάρχει δυνατότητα για ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ των δύο συσκευών. Το ημερολόγιο και τα contacts είναι συμβατά με τα Micrososft Schedule και Lotus Organizer. Ωστόσο, δεν υπάρχει υποστήριξη ελληνικών, γεγονός που ίσως προβληματίσει πολλούς χρήστες. Στην προσπάθειά μας να περάσουμε ελληνικά, αποτύχαμε καθώς δεν μπορέσαμε να βρούμε το κατάλληλο εκείνο πρόγραμμα που θα μετέτρεπε τα True Fonts σε Fonts για το Geos.

Το Nokia 9110 είναι μία συσκευή που δεν θα προτιμηθεί από μεγάλο μέρος του αγοραστικού κοινού, καθώς απευθύνεται περισσότερο στον επαγγελματία. Το κόστος του είναι σχετικά χαμηλό και αγγίζει τις 178.100 δρχ.

PANASONIC

Η Panasonic κινείται και στο χώρο των κινητών τηλεφώνων, διαθέτοντας δύο συσκευές για ευρεία χρήση. Το **GD70** είναι η χαμηλού κόστους λύση της εταιρίας, με το **GD90** να απευθύνεται σε περισσότερο απαιτητικούς χρήστες. Το πρώτο έχει διαστάσεις 132x45,5x19,7mm και βάρος 136γρ. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του είναι αρκετά ικανοποιητικά, καθώς διαθέτει δόνηση, δυνατότητα voice memo, ενώ σημαντικό είναι το γεγονός ότι μπορεί να λειτουργεί τόσο στα 900 όσο και στα 1.800MHz. Έχει αναμονή περίπου 100 ώρες με τη βασική μπαταρία, ενώ για όσους θέλουν μελλοντικά να το χρησιμοποιήσουν ως modem, υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με ειδική συσκευή, η οποία επιτρέπει στο τηλέφωνο να συνδεθεί με φορητό υπολογιστή μέσω PC Card. Η τιμή του GD70 είναι 65.750 δρχ. και κρίνεται πλήρως ικανοποιητική.



Το GD90 είναι ένα από τα ομορφότερα τηλέφωνα που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή. Είναι μικρό, αλλά συγχρόνως δεν κουράζει τον κάτοχό του. Οι διαστάσεις του είναι 118x42x16,5 mm και ζυγίζει μόλις 88γρ. Διατίθεται σε δύο χρώματα, μπλε και ασημί. Διαθέτει δόνηση και voice memo, ενώ μία ενδιαφέρουσα λεπτομέρεια είναι η δυνατότητα αλλαγής του χρώματος του φωτισμού. Επίσης, υπάρχει χώρος για αποθήκευση 100 τηλεφώνων, ενώ προαιρετικό είναι ένα software modem. Το πανέμορφο αυτό τηλέφωνο κοστίζει λιγότερο από κάθε άλλη μικρή συσκευή, μόλις 82.500 δρχ., και σαφέστατα αποτελεί μία κορυφαία επιλογή για όσους ζητούν ένα μικρό σε όγκο τηλέφωνο.

Κάποιος που θέλει να αποκτήσει σήμερα ένα κινητό τηλέφωνο χωρίς εξειδικευμένες δυνατότητες, δεν χρειάζεται να ξοδέψει πολλά χρήματα.

SIEMENS

Η πασίγνωστη γερμανική εταιρία διαθέτει πλήθος συσκευών, ικανών να ικανοποιήσουν κάθε ανάγκη. Τα δύο κορυφαία μοντέλα της είναι τα **C25** και **S25**. Οι δύο συσκευές εξωτερικά μοιάζουν αρκετά μεταξύ τους, ωστόσο το C25 απευθύνεται σε λιγότερο απαιτητικό κοινό. Πρόκειται για μία dual band συσκευή με μέγεθος 117x47x27 mm και βάρος 135γρ. Η μπαταρία του έχει μέγιστη διάρκεια αναμονής περίπου 100 ώρες, ωστόσο υλοποιεί τεχνολογία NiMH, γεγονός που είναι αρνητικό. Το μενού που χρησιμοποιεί είναι κάπως δύσχρηστο και απαιτεί αρκετό χρόνο από το χρήστη για να εξοικειωθεί μαζί του. Ωστόσο το C25 διατίθεται στην άκρως ικανοποιητική τιμή των 55.150 δρχ. και σαφώς θα μπορούσε εύκολα να αποκτηθεί από οποιονδήποτε. Από την άλλη, το S25 είναι η high end λύση της εταιρίας. Το τηλέφωνο είναι ελαφρώς μικρότερο από το C25, με διαστάσεις 117x47x23,5 mm και βάρος 125γρ. Η διαφορά αυτή οφείλεται κατά βάση στο γεγονός ότι το S25 διαθέτει μπαταρία Li-Ion, της οποίας η αναμονή ανέρχεται στις 200 ώρες. Το S25 διαθέτει έγχρωμη οθόνη με τρία χρώματα, δόνηση, voice memo, πλήρες ημερολόγιο με δυνατότητα σημειώσεων, ενσωματωμένα παιχνίδια, καθώς και θύρα υπερύθρων. Επίσης, υπάρχει ενσωματωμένο modem, μέσω του οποίου το τηλέφωνο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μεταφορά δεδομένων. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το S25 είναι ουσιαστικά το πρώτο WAP τηλέφωνο που κυκλοφόρησε, ωστόσο ο browser που διαθέτει είναι συμβατός με το πρότυπο 1.0 και έτσι δεν μπορεί να απεικονίσει τις WAP σελίδες που έχουν δημιουργηθεί με νεότερα πρότυπα. Βέβαια, στο σύνολό της, η συσκευή ικανοποιεί τους περισσότερους χρήστες, ειδικά αν εξοικειωθούν με το σχετικά δύσχρηστο μενού του.

Πέρα από τις δύο ανωτέρω συσκευές, η εταιρία πρόσφατα κυκλοφόρησε τρία ακόμα μοντέλα, τα οποία είναι πλήρως συμβατά με το WAP πρότυπο και σύντομα θα κυκλοφορήσουν στην αγορά. Τα **S35i**, **M35i** και **C35i** είναι συσκευές άξιες προσοχής.

SAMSUNG

Η κορεατική εταιρία έχει αρχίσει να μας εκπλήσσει τον τελευταίο καιρό, παρουσιάζοντας συνεχώς νέες συσκευές. Τα τηλέφωνά της ξεχωρίζουν, καθώς είναι κατά βάση μικρά σε μέγεθος με πολλές λειτουργίες και εξαιρετικά σχέδια. Τα μοντέλα που αξίζουν την προσοχή κάθε χρήστη είναι τρία.

Το **SGH-600** είναι το low-end μοντέλο της εταιρίας. Είναι μικρό σε μέγεθος



ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΚΙΝΗΤΩΝ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ WAP

Αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν ευρέως στην αγορά δύο τηλέφωνα WAP, το Nokia 7110 και το Ericsson R320. Η ρύθμιση των τηλεφώνων αυτών χρειάζεται προσοχή, ώστε να γίνει δυνατή η σύνδεση με το WAP. Στη συνέχεια παρατίθενται οι απαιτούμενες ρυθμίσεις για τους συνδρομητές της Panafon και της Telestet.

Nokia 7110

Από το βασικό μενού επιλέξτε το υπομενού "Services"
Επιλέξτε το υπομενού "Settings"
Πατήστε το πλήκτρο "Select"
Επιλέξτε το υπομενού "Connection Settings"
Επιλέξτε το υπομενού: "Set 1"
Επιλέξτε το υπομενού: "Edit"
Εισάγετε τις παρακάτω ρυθμίσεις στο μενού που εμφανίζεται:
Homepage: http://gowap.pan.gr/index.wml (Panafon), ή http://wap.tnet.gr/home.wml (Telestet)
Connection type: Temporary
Connection security: Off
Bearer: DATA
Dial-up number: +30944404040 (Panafon) ή +3093560127 (Telestet)
IP address: 213.249.19.49 (Panafon) ή 192.168.200.010 (Telestet)
Authentication type: Normal
Data call type: ISDN
Data call speed: 9600
User name: Εισάγετε τον αριθμό του κινητού σας με τη μορφή 3094XXXXXXX (Panafon) ή 3093XXXXXXX (Telestet)
Password: Εισάγετε έναν τετραψήφιο αριθμό της επιλογής σας (Panafon) ή 24680 (Telestet)
Πατήστε το πλήκτρο "Back"
Επιλέξτε το υπομενού: "Set 1"
Επιλέξτε το υπομενού "Rename"
Εισάγετε: Panafon ή Telestet
Πατήστε το πλήκτρο "Select"
Επιλέξτε το υπομενού "Activate"

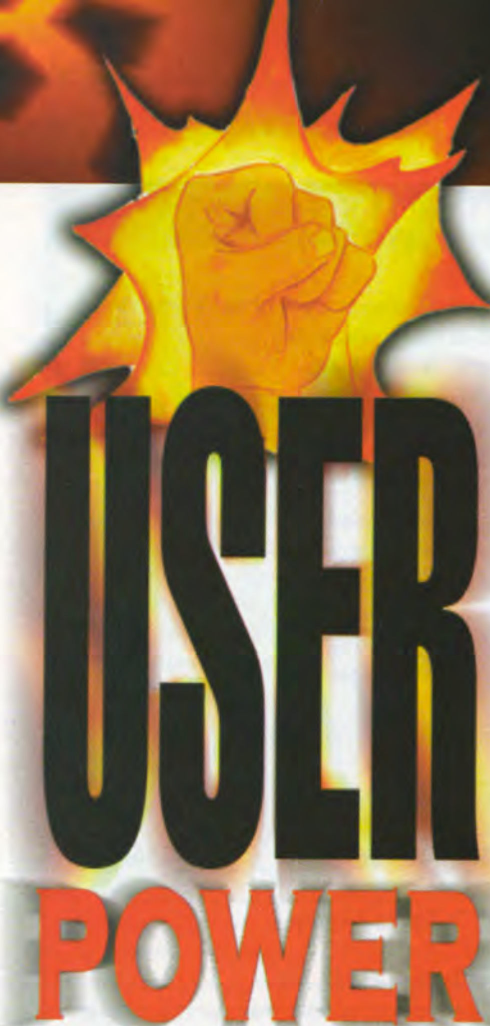
Ericsson R320s

Από το βασικό μενού επιλέξτε το υπομενού 6: Υπηρεσ. WAP
Επιλέξτε το υπομενού 6: Ρυθμίσεις WAP
Επιλέξτε το υπομενού 1: Profile 1
Επιλέξτε το υπομενού 1: Αλλ. Ονόματος
Εισάγετε: PANAFON ή TELESTET
Επιλέξτε το υπομενού 2: Αλλ. Κεντ. Σελ.
Εισάγετε: PANAFON ή TELESTET
Εισάγετε URL: http://gowap.pan.gr/index.wml (Panafon), ή http://wap.tnet.gr/home.wml (Telestet)
Επιλέξτε το υπομενού 3: Εμφ. Εικόνων
Επιλέξτε: Ενεργό
Επιλέξτε το υπομενού 4: Πρόσβαση
Επιλέξτε το υπομενού 1: Τύπος Επικοιν.
Επιλέξτε: GSM Data
Επιλέξτε το υπομενού 2: Χρονοδ. Απόκρ.
Εισάγετε: 150
Επιλέξτε το υπομενού 4: GSM Data
Επιλέξτε το υπομενού 1: Αριθμ. Κλήσης
Εισάγετε: +30944404040 (Panafon) ή +3093560127 (Telestet)
Επιλέξτε το υπομενού 2: Τύπος Κλήσης
Επιλέξτε: ISDN
Επιλέξτε το υπομενού 3: Ονομα χρήστη
Εισάγετε τον αριθμό του κινητού σας με τη μορφή 3094XXXXXXX (Panafon) ή 3093XXXXXXX (Telestet)
Επιλέξτε το υπομενού 4: Κωδικός
Εισάγετε έναν τετραψήφιο αριθμό της επιλογής σας (Panafon), ή 24680 (Telestet)
Επιλέξτε το υπομενού 5: Ανεν. Χρονόμ.
Εισάγετε: 300
Επιστρέψτε στο προηγούμενο μενού πατώντας το πλήκτρο "NO"
Επιλέξτε το υπομενού 5: Gateway
Επιλέξτε το υπομενού 3: Διεύθυνση IP
Εισάγετε: 213.249.019.049 (Panafon) ή 192.168.200.010 (Telestet)
Επιστρέψτε στο αρχικό μενού: Υπηρεσ. WAP
Επιλέξτε το υπομενού 3: Προφίλ WAP
Επιλέξτε το προφίλ: PANAFON ή TELESTET

με διαστάσεις 108x44x21mm και βάρος μόλις 96γρ. Η μπαταρία του είναι σχετικά μικρή σε διάρκεια, με μέγιστη αναμονή 65 ώρες. Διαθέτει μνήμη με χωρητικότητα 100 τηλέφωνα, φωνητική κλήση, voice memo καθώς και δόνηση. Σε γενικές γραμμές είναι ένα άκρως ικανοποιητικό τηλέφωνο, το οποίο για τα χαρακτηριστικά του είναι σχετικά φθηνό, κοστίζοντας 82.500 δρχ. Το **SGH-2100** είναι ακόμα ένα μικρό σε μέγεθος τηλέφωνο. Αν και είναι λίγο μεγαλύτερο (116x45x24mm) και βαρύτερο (111γρ.) από το προηγούμενο μοντέλο, εξακολουθεί να είναι μικρό. Διαθέτει πανομοιότυπα χαρακτηριστικά, όπως φωνητική κλήση, voice memo, δόνηση, τηλεφωνικό κατάλογο για 100 ονόματα. Η μπαταρία του διαρκεί λίγο περισσότερο από το SGH-600, αγγίζοντας τις 85 ώρες αναμονής με την κανονική μπαταρία. Με κόστος 90.200 δρχ., καλύπτει αρκετές από τις ανάγκες των περισσότερων χρηστών. Ωστόσο, πολλοί ίσως αποφασίσουν να καταφύγουν στο προηγούμενο αλλά παλαιότερο μοντέλο. Το κορυφαίο και πιο πρόσφατο μοντέλο της εταιρίας είναι το **SGH-2400**. Εξωτερικά θυμίζει πολύ το SGH-2100, αλλά είναι σαφώς μικρότερο σε μέγεθος. Είναι πολύ ελαφρύ, μόλις 90γρ. Διαθέτει εξαιρετικής ποιότητας οθόνη, η οποία είναι σχεδιασμένη για να λειτουργεί άψογα σε σκοτεινό περιβάλλον. Κατά τα άλλα, διαθέτει όπως όλα τα προηγούμενα μοντέλα της εταιρίας δόνηση, φωνητική κλήση, voice memo και κατάλογο 100 τηλεφώνων. Επίσης, έχει ενσωματωμένο hands free. Το μικρό μέγεθος του SGH-2400 κοστολογείται λίγο περισσότερο από τα προηγούμενα μοντέλα. Ετσι, μας ζητά 129.050 δρχ. για να το αποκτήσουμε. Σε αυτή την τιμή, κάποιος ίσως να προτιμούσε κάτι άλλο.

Σημείωση: Οι τιμές που αναφέρονται στο κείμενο είναι χωρίς ΦΠΑ 18%.

PC



Η ΤΕΧΝΟΦΟΒΙΑ ΚΑΙ ΤΑ... ΜΑΝΙΤΑΡΙΑ!

Καθώς το καλοκαίρι έχει μπει πια για τα καλά, φαντάζομαι πως οι περισσότεροι από εσάς έχετε ξεμπερδέψει με τις εξετάσεις και τις λοιπές εκπαιδευτικές διαδικασίες, που συνήθως, όταν σφίγγουν οι ζέστες, μετατρέπονται σε... εφιάλτη! Θα ξεκινήσουμε, λοιπόν, τη στήλη μας αυτή τη φορά με τις απόψεις του συντάκτη μας Παναγιώτη Ανδριανέση για το φετινό θέμα της έκθεσης που δόθηκε στους υποψηφίους των ΑΕΙ και ΤΕΙ. Στη συνέχεια θα δούμε ποια σχέση έχουν οι πειρατές με τα... μανιτάρια και θα κλείσουμε με ολίγα... επετειακά!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ας ξεκινήσουμε με τις απόψεις του **Παναγιώτη Ανδριανέση** για ένα θέμα έκθεσης που μας αφορά όλους. Είμαι σίγουρος πως θα υπάρξουν αντιδράσεις, αλλά τι να κάνουμε; Είμαστε, βλέπετε, εναντίον της θερινής "ύφεσης" που επικρατεί συνήθως σε ολόκληρο το πλέγμα της κοινωνικής μας ζωής!

"Καλά τα κατάφεραν για μία ακόμη φορά. Αναφερόμαστε στους υποστηρικτές της άποψης πως η τεχνολογία μόνο κακά φέρνει. Σε αυτούς, γενικότερα, που νομίζουν ότι αντιμαχόμενοι τις θετικές επιστήμες υπερασπίζονται τον πολιτισμό, ενώ στην ουσία είναι εκείνοι που δεν έχουν καμία σχέση με αυτόν!

Μόνο άνθρωποι που ζουν απομονωμένοι από κάθε σύγχρονη κοιτίδα πολιτισμού θα μπορούσαν να συμφωνήσουν με όσα υποκρύπτει το φετινό θέμα της έκθεσης που κλήθηκαν να αναπτύξουν οι υποψήφιοι για τα ΑΕΙ και ΤΕΙ! Και θα είχαν πολλές δικαιολογίες. Οσοι, όμως, επινόησαν αυτό το θέμα και -κυρίως- σοφίστηκαν τη συγκεκριμένη διατύπωσή του σίγουρα δεν έχουν απολύτως καμία!

Το (ανά-)θέμα το γνωρίζετε σίγουρα οι περισσότεροι από εσάς που διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Το έχετε πληροφορηθεί εδώ και αρκετές ημέρες, όταν δόθηκε στα παιδιά, μέσω των ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών σταθμών που παρακολουθείτε, τηλεφωνικά από γνωστούς και φίλους, μέσω του Internet, μ' άλλα λόγια μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας, μέσω της οποίας άλλωστε μεταδόθηκε και το ίδιο το θέμα από την επιτροπή του Υπουργείου Παιδείας προς στα σχολεία όλης της χώρας, αφού, αν δεν κάνουμε λάθος, για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκε η τηλεομοιοτυπία (fax) και όχι... ταχυδρομικά περιστέρια.

Οταν πρωτοακούσαμε το θέμα, μείναμε άφωνοι. Στην αρχή μάς γεννήθηκε η επιθυμία να το σχολιάσουμε εκφράζοντας τη θέση μας από αυτό το περιοδικό που περισσότερα από 10 χρόνια τώρα δεν αποτελεί απλά και μόνο ένα περιοδικό με τα καλύτερα game reviews, αλλά αφουγκράζεται τα πάντα και σας μεταδίδει όσα πιστεύει ότι θα έπρεπε να σας απασχολούν λίγο περισσότερο.

Σκεφτήκαμε να καυτηριάσουμε την άνεση με την οποία τα μέλη της επιτροπής των εξετάσεων έθεσαν μπροστά στα παιδιά δύο κορυφαία πνευματικά ονόματα και τα έβαλαν ουσιαστικά να αντιπαραταχθούν σε αυτά.

ΤΟ ΘΕΜΑ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

Την επίδραση της τεχνολογίας στις πολιτισμικές ιδιαιτερότητες κοινωνικών ομάδων και λαών κλήθηκαν να αναπτύξουν φέτος οι υποψήφιοι για τα ΑΕΙ και ΤΕΙ στο μάθημα της έκθεσης.

Πιο συγκεκριμένα, την Τρίτη 23 Μαΐου 2000, το θέμα που δόθηκε στα εξεταστικά κέντρα όλης της χώρας ήταν ένα απόσπασμα από τις "Δοκιμές" του Γιώργου Σεφέρη, βασισμένο σε όσα έγραψε ο Τ.Σ. Ελιοτ, και χαρακτηρίστηκε πολυεπίπεδο και δύσκολο από υποψηφίους, καθηγητές και φροντιστές.

Αναλυτικά, το θέμα ήταν το ακόλουθο: "Ο Τ.Σ. Ελιοτ γράφει το 1923 για τον πληθυσμό της Μελανησίας: Οι κάτοικοι του δυστυχισμένου αυτού αρχιπελάγους πεθαίνουν, κυρίως, γιατί ο πολιτισμός, που τους ανάγκασαν να δεχτούν, τους στέρησε από κάθε ενδιαφέρον για τη ζωή. Πεθαίνουν από καθαρή πλήξη. Οταν το κάθε θέατρο αντικατασταθεί από εκατό κινηματογράφους, όταν το κάθε μουσικό όργανο αντικατασταθεί από εκατό γραμμόφωνα, όταν το κάθε άλογο αντικατασταθεί από εκατό φτηνά αυτοκίνητα, όταν (γίνει βολετό για) το κάθε παιδάκι, με τη βοήθεια των ηλεκτρικών εφευρέσεων, να ακούει τα παραμύθια της γιαγιάς του από ένα μεγάφωνο, δεν θα είναι διόλου εκπληκτικό αν ο πληθυσμός ολόκληρου του πολιτισμένου κόσμου ακολουθήσει γρήγορα την τύχη των Μελανησίων". (Απόσπασμα από τις "Δοκιμές" του Γιώργου Σεφέρη)

α. Υπάρχουν στη σημερινή πραγματικότητα καταστάσεις, φαινόμενα, γεγονότα, τα οποία επαληθεύουν τους φόβους που διατύπωσε ο Ελιοτ το 1923;

β. Νομίζετε ότι η χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας αναγκαστικά ισοπεδώνει τις πολιτισμικές ιδιαιτερότητες κοινωνικών ομάδων και λαών; Να τεκμηριώσετε τις απόψεις σας."



Σκεφτήκαμε να γράψουμε για τα σημερινά εργαλεία δουλειάς που μας λύνουν τα χέρια, για τους υπολογιστές με τους οποίους επικοινωνούμε απευθείας με ανθρώπους από κάθε σημείο του πλανήτη μας και 'συντηρούμε' τόσο τα υλικά (αρχαιότητες) όσο και τα άυλα (γλώσσα) κληροδοτήματα του παρελθόντος μας, για τα μέσα μεταφοράς, τα οποία εκμηδενίζουν τις αποστάσεις 'μεταδίδοντας' υλικά και πνευματικά αγαθά σε κάθε γωνιά της Γης, για τις ιατρικές συσκευές που στα χέρια ικανών γιατρών μετατρέπονται σε σωτήρια μέσα που απαλύνουν πληγές και χαρίζουν ανακούφιση και θεραπεία, για τα τεχνολογικά πάρκα και τα ερευνητικά κέντρα-φυτώρια νέων επιστημόνων, για τις τεχνολογικές υλοποιήσεις των ιδεών που είχαν χιλιάδες λαμπρότατοι άνθρωποι, από τον Γκούτενμπεργκ έως τον Αϊνστάιν, από τον Κέπλερ έως τον Καραθεοδωρή, από τον Ομ έως τον Νανόπουλο, από τον Λαβουαζιέ έως τον Φορντ, από τον Σερφ έως τον Νεγκροπόντε.

Κατόπιν, σκεφτήκαμε να αναφερθούμε στις ευκαιρίες που παρέχει η σύγχρονη κοινωνία για διασκέδαση και ψυχαγωγία, στο ραδιόφωνο και την τηλεόραση, μέσα λαϊκά και ευρέως αποδεκτά από το σύνολο του κόσμου, στον κινηματογράφο και τη μουσική, τέχνες που έχουν ευεργετηθεί σφόδρα από την ανάπτυξη της τεχνολογίας στον οπτικοακουστικό τομέα και έχουν αναδείξει με τον καλύτερο τρόπο τα 'προσόντα' τους, στα πάρκα ψυχαγωγίας και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια - μέσα εύχρηστα και αποτελεσματικά για τη διαπαιδαγώγηση και καλλιέργεια των ευαίσθητων ψυχών των παιδιών όλου του κόσμου.

Στο τέλος, όμως, διστάσαμε... Τι νόημα θα είχαν όλ' αυτά; ***Θα άλλαζαν κάτι στα μυαλά αυτών που -έντεχνα αλλά και προφανέστατα- προσπαθούν χωρίς αιδώ να αναγκάσουν τους σημερινούς μαθητές και αυριανούς επιστήμονες να βαδίσουν στα δικά τους χνάρια και να ζήσουν μέσα στη θλίψη, την απαισιοδοξία και τη μιζέρια;*** *Θα τους έδιναν να καταλάβουν ότι το να αιχμαλωτίζεις και να εκβιάζεις νέους 17 ετών βασιζόμενος στο άγχος τους και κραδαίνοντάς τους το απειλητικό και αποστομωτικό φόβητρο του βαθμού μόνο ως ντροπή και εξαθλίωση μπορεί να χαρακτηριστεί; Είμαστε βέβαιοι πως όχι!*

Ύστερα, σκεφτήκαμε και το άλλο: Αυτοί οι νέοι δεν είναι που γνωρίζουν καλύτερα από τον καθένα να χρησιμοποιούν με χρήσιμο και ευεργετικό τρόπο την τεχνολογία σήμερα; Αυτοί δεν είναι που σκέφτονται, ερευνούν, αναπτύσσουν και δημιουργούν; Αυτοί δεν είναι που, παρά το θόρυβο περί του αντιθέτου, πιστεύουν στην τεχνολογία και γεφυρώνουν έτσι το πνεύμα με την ύλη; Και, τέλος, αυτοί δεν είναι που -γνωρίζοντας τους κινδύνους- ξέρουν να τους αποφεύγουν και να δαμάζουν τα τεχνολογικά μέσα για χάρη του καλού και του συμφέροντος του συνόλου της κοινωνίας;

Συνεπώς, χρειάζεται σχολιασμός; Πιστεύουμε πως όχι! Αυτό που χρειάζεται είναι, ίσως, περισσότερος έλεγχος του νεοτοποθετηθέντος υπουργού Παιδείας -επαναστάτη και μηχανόβιου στα νιάτα του- στις υπηρεσίες του υπουργείου του. Διότι όταν τη μία μέρα επαναλαμβάνονται οι εξαγγελίες περί εξοπλισμού κάθε σχολείου με υπολογιστές συνδεδεμένους στο Internet έως το τέλος του επόμενου χρόνου και την άλλη μέρα οι καθηγητές-υπάλληλοι του ίδιου υπουργείου συλλαμβάνουν και ανακοινώνουν θέματα εξετάσεων όπως το φετινό, μόνο έκπληξη και φόβος δημιουργούνται σε όλους εμάς. Έκπληξη για το πόσο ελαφρά έχουν πάρει ορι-

Όταν τη μία μέρα επαναλαμβάνονται οι εξαγγελίες περί εξοπλισμού κάθε σχολείου με υπολογιστές συνδεδεμένους στο Internet έως το τέλος του επόμενου χρόνου και την άλλη μέρα οι καθηγητές-υπάλληλοι του ίδιου υπουργείου συλλαμβάνουν και ανακοινώνουν θέματα εξετάσεων όπως το φετινό, μόνο έκπληξη και φόβος δημιουργούνται σε όλους εμάς.







Αφιερωμένο εξαιρετικά στους ιθύνοντες του ελληνικού Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων: Τμήματα των σελίδων του Υπουργείου Παιδείας των ΗΠΑ και της Βιβλιοθήκης του Κογκρέσου στο Διαδίκτυο. Τεράστιος πλούτος γνώσης στην υπηρεσία των χρηστών του Internet, που εκμεταλλευόμενοι την τεχνολογία γίνονται σοφότεροι σε αντίθεση με τον φτωχό δικτυακό κόμβο του ελληνικού υπουργείου που κάθε χρόνο στην κρισιμότερη στιγμή (εξετάσεις) πέφτει μεγαλοπρεπώς! Εκεί, οι εκπαιδευτικοί δεν φοβούνται την τεχνολογία, τη μεταχειρίζονται για να εκπέμψουν πολιτισμό!

σμένοι το ρόλο τους ως εκπαιδευτικοί και φόβο για την εκμετάλλευση σημαντικών και δυστυχώς εκλιπόντων πνευματικών ανθρώπων με τη χρήση αποσπασματικών αναφορών από κείμενά τους, τα οποία -ας μην ξεχνάμε- γράφτηκαν τον προηγούμενο αιώνα και όχι μόνο αντικατοπτρίζουν το πνεύμα εκείνης της εποχής, αλλά και διασώθηκαν έως τις μέρες μας μέσω του σημαντικότερου ίσως τεχνολογικού προϊόντος που δημιούργησε ποτέ ο άνθρωπος, του βιβλίου, το οποίο όσες μορφές κι αν αλλάξει, έντυπες ή ηλεκτρονικές, θα στηρίζει για πάντα τον αγώνα των σκεπτόμενων ανθρώπων εναντίον των κενών ατόμων...

Κατά τ' άλλα, το Internet, η τηλεμάθηση, οι ψηφιακές βιβλιοθήκες γνώσης αλλά και η αναμόρφωση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων βρίσκονται στην άμεση προτεραιότητα του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων τους επόμενους μήνες, έτσι ώστε και με την υποστήριξη του Γ' Κοινοτικού Πλαισίου Στήριξης έως το τέλος του 2001 όλα τα ελληνικά σχολεία να δίνουν το 'παρών' στο Internet. Βέβαια, πολλοί αναρωτιούνται πώς θα γίνει αυτό όταν η ίδια η καρδιά του εκπαιδευτικού συστήματος, το σώμα των Ελλήνων εκπαιδευτικών στη συντριπτική πλειονότητά του, αρνείται όχι μόνο να ενστερνιστεί τις νέες τεχνολογίες αλλά και... να ρίξει μια φευγαλέα ματιά σ' αυτές και αρκείται σε θέματα εξετάσεων όπως το φετινό που αποπνέουν συντηρητισμό και τεχνοφοβία!"

Ο φίλος μας ο Franky μάς έγραψε μία επιστολή για τους πειρατές που, όπως υποστηρίζει, φυτρώνουν πια σαν... τα μανιτάρια! Λέτε να αναγορευθούν και σε είδος υπό προστασία; Μια και τα έχουμε ήδη δει όλα, τίποτα δεν μας εκπλήσσει...

"Αγαπητοί φίλοι,

Είμαι ένας παλιός -αν όχι παμπάλαιος- αναγνώστης του περιοδικού. Πριν να μπω στο θέμα μου, θα επιτρέψετε να στείλω τους χαιρετισμούς μου στον φίλτατο Βαγγέλη, που ίσως να με θυμάται από έναν παλιό διαγωνισμό του GameNet και μερικές συναντήσεις που είχαμε στο (κλειστό πλέον) Net Cafe του Observer.

Αρχίζω, λοιπόν, το επιθετικό μου γράμμα ρωτώντας όλους εσάς: 'Για ποιο λόγο τόσος ντόρος για την πειρατεία;' Ίσως οι απόψεις μου συγκρούονται με τους περισσότερους από εσάς, αλλά, επειδή γνωρίζω καλά τι γίνεται σε αυτό το χώρο από έγκυρες πηγές, θα ήθελα να τις διατυπώσω.

***Είναι γνωστό σε όλους μας πως για την πειρατεία δεν υπάρχει κανένας σύλλογος που να ορίζει την κατώτερη τιμή πώλησης. Επίσης, γνωρίζουμε ότι οι πειρατές 'φυτρώνουν' σαν τα μανιτάρια.** Σας λέω, λοιπόν, ότι ενώ ένα CD είχε τιμή πώλησης 2.000 δρχ., έχει φτάσει πλέον τις 1.000 δρχ. και συνεχίζει την καθοδική πορεία. Τι σημαίνει αυτό; Μα, φυσικά, ότι η πειρατεία καταπολεμείται από μόνη της. Πάνε οι εποχές που είχε η Ελλάδα 5 πειρατές. Πλέον περισσότεροι είναι οι πειρατές από τους πελάτες. Σε λίγο δεν θα βγάζουν ούτε το ρεύμα που κάψανε. Ένα άλλο είναι τα video clubs. Νοικιάζω το CD που θέλω, το αντιγράφω, 'κατεβάζω' και το crack του από το Internet και είμαι εντάξει. Ποιος ο λόγος να πάω σε πειρατή; Αυτά για να ηρεμίσουν μερικοί που ακούνε 'πειρατεία' και τη συνδυάζουν με χρυσάφι.*

Και για να φτάσω και στην ερώτησή μου, εσείς γιατί χολοσκάτε; Το ψωμί σάς κλέβουνε; Ίσα ίσα που σας δίνουν και ένα CD πιο φθηνά. Τις εταιρίες κλέβουν που σίγουρα, όσα εκατομμύρια και να τους κλέψουν, δεν θα φτωχύνουν. Και να είστε σίγουροι ότι αν δεν υπήρχαν συμφέροντα στη μέση, δεν θα γινότανε αυτό. Ο κύριος Μπουκουβάλας ήδη έφερε ένα παράδειγμα με τη Microsoft στο προηγούμενο τεύχος.

Κοιτάξτε, λοιπόν, καλύτερα την εφορία που σας αδειάζει την τσέπη, τη βενζίνη που κάθε εβδομάδα πάει και 10 δρχ. πάνω και τον μανάβη που πουλάει την πατάτα με 2 κιλά χώμα επάνω μήπως 'τσιμπήσει' κανένα κατοστάρικο στη λούφα και αφήστε την τακτική που ακολουθεί κάθε κατασκευάστρια εταιρία software. Να είστε σίγουροι ότι σε καθεμία από αυτές υπάρχουν άτομα που γνωρίζουν πολλά πράγματα περισσότερα από εμάς και παίρνουν αποφάσεις.

Ζητώ συγγνώμη για τη σκληρή γλώσσα, αλλά καιρός είναι να αλλάξει το θέμα συζήτησης σε αυτή τη στήλη.

Franky

Υ.Γ. 1: Βαγγέλη, θα κάνουμε καμιά λιτανεία μήπως η Blizzard επισπεύσει την παρουσίαση του WARCRAFT III; Να πάρουμε μέρος σε κανένα διαγωνισμό δηλαδή :)

Υ.Γ. 2: Ο Panic το παίζει φοιτητής στην Αγγλία, γι' αυτό δεν παρευρέθη στο GRAND PRIX 2000. Μπράβο πάντως στον Serpent."

Μια και όντως είναι καιρός να αλλάξει το θέμα συζήτησης σε αυτή τη στήλη, θα αφήσουμε το γράμμα του φίλου μας ασχολίαστο. Εξάλλου, δεν έχει νόημα να λέμε όλο τα ίδια και τα ίδια, έτσι δεν είναι;



Ας απαντήσουν καλύτερα δύο άλλοι φίλοι της στήλης που μας γράφουν:

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Το θέμα που θα ήθελα να θίξω είναι, τι άλλο, οι αντιγραφές. Ξέρω πως έχει χιλιοειπωθεί στις σελίδες του περιοδικού, αλλά εγώ θα πιάσω μία άλλη πλευρά του προβλήματος.

Στο σχολείο μου οι μισοί έχουν CD copier και κάνουν χρυσές δουλειές. Μα αν είναι δυνατόν... Το πρόβλημα έχει πάρει τεράστιες διαστάσεις και νομίζω πως δεν υπάρχει λύση. Ο κόσμος δεν καταλαβαίνει και συνεχίζει να υποστηρίζει την αντιγραφή. ***Μέχρι και ο μικρός μου ξάδερφος (9 ετών) πήρε αντιγραφικό και πουλάει αντιγραφές στα 8χρονα.*** *Εγώ μόλις το άκουσα έπαθα. Μέχρι και τα πιτσιρίκια έχουν βρει δουλειά από αυτό το πράμα. Και το φοβερό είναι ότι το βρίσκουν αστείο!!! Εγώ ευτυχώς κατάλαβα το λάθος μου χάρη στις σελίδες του περιοδικού και σταμάτησα να αγοράζω αντιγραφές. Για να πάρεις ένα ακόμα παράδειγμα, το ίδιο και για να μην πω μεγαλύτερο είναι το πρόβλημα με τα μουσικά CDs. Προχθές είχα πάει για μπάνιο στην παραλία και κάθε πέντε λεπτά πέρναγε ένας μαύρος και πουλούσε αντιγραμμένα CDs! Και μουσικά και για PC. Και όχι λίγα, αλλά μια ολόκληρη σακούλα σκουπιδιών! Το CD το πούλαγε για 2.000.*

Απίστευτα φιλικά,

Κώστας Φ."

Ακόμη μία επιστολή για το ίδιο θέμα (και όχι μόνο):

"Αγαπητό 'PC Master',

Τον τελευταίο καιρό παρατήρησα το εξής φαινόμενο: πολλοί αναγνώστες εκφράζουν την άποψη πως η αιτία της πειρατείας είναι η κακή ποιότητα των αυθεντικών συσκευασιών. Ας βάλουνε, λένε, καλογραμμένα manuals και κανένα extra δώρο και τότε θα τα προτιμήσουμε, αλλιώς θα παίρνουμε τα πειρατικά. Μα είναι αυτή σοβαρή άποψη; Δεν υπάρχει εναλλακτική οδός; Δεν είναι σαν να θέλουμε να αγοράσουμε ένα DVD-ROM και να αναρωτιόμαστε αν συμφέρει να το αγοράσουμε σε OEM ή RETAIL έκδοση; Τα αντίγραφα είναι ΠΑΡΑΝΟΜΑ και δεν υπάρχει τέτοια επιλογή. Αντε, γιατί μου φαίνεται ότι τα έχουμε ισοπεδώσει όλα πλέον και δεν ξέρουμε για τι μιλάμε. Αν δεν σε ικανοποιεί ένα παιχνίδι, μην το αγοράζεις και περίμενε να βγει κάτι καλύτερο, αλλά μην έχεις την παρανομία ως εύκολη λύση.

Και λίγα λόγια για τη λεγόμενη κρίση των games (και όχι μόνο των adventures). Πιστεύω πως η μόνη αιτία είναι οι απανταχού gamers. Οι εταιρίες δεν είναι ηλίθιες να παράγουν κάτι που δεν έχει απήχηση στο κοινό. Αν όμως το κοινό αποδέχεται τα προϊόντα τους και τα αγοράζει, τότε πλέον οι εταιρίες συνεχίζουν να παράγουν παραπλήσια προϊόντα. Αρα λοιπόν το πρόβλημα έγκειται στο γεγονός πως οι gamers θέλουν τα καινούρια υβριδικά παιχνίδια και γι'αυτό τα αγοράζουν, αλλιώς -πιστέψτε με- οι εταιρίες δεν θα τα έβγαζαν. Αλλά πλέον οι gamers δεν ενδιαφέρονται για πράγματα όπως το gameplay, το σενάριο, η δράση, αλλά για τα γραφικά, τον ήχο και άλλα που μόνο επιφανειακή ομορφιά μπορούν να προσφέρουν στα παιχνίδια. Και μιλάω κυρίως για τη νέα γενιά τον gamers και όχι για αυτούς της παλιάς γενιάς. Αρα η μόνη λύση είναι να αλλάξουν γούστα και να γυρίσουμε στην παλιά, καλή εποχή ή να αποδεχτούμε πλέον πως ο πολύς κόσμος αυτό θέλει και να αναπολούμε τις παλιές, καλές εποχές.

Φιλικά,

Νίκος Τ. ή FelTwiN"

Εδώ βέβαια δεν μπορώ να μην παρατηρήσω πως οι εταιρίες πολύ συχνά αρέσκονται στο να "πιέζουν" την αγορά, προωθώντας παιχνίδια που ενσωματώνουν καινοτομίες ή άλλα στοιχεία τα οποία δεν έχουν ακόμα ζητηθεί από το ευρύ κοινό, επειδή γνωρίζουν από τη μέχρι τώρα εμπειρία τους πως οι gamers, τελικά, θα αποδεχθούν οτιδήποτε τους πασάρουν, μη μπορώντας να κάνουν διαφορετικά. Ουδέποτε έχει παρατηρηθεί το φαινόμενο μαζικού μποϋκοτάζ ενός παιχνιδιού επειδή "προδίδει" κάποια ηθικά στάνταρ του χώρου (π.χ. το θέμα της καθαρότητας του genre που εσύ αναφέρεις), κι έτσι οι σχετικές κινήσεις γίνονται εκ του ασφαλούς. Θέλετε να γίνω κακός; Να γίνω. Θα σας πω λοιπόν πως, σύμφωνα με τη γνώμη μου, το Ultima 9 είτε Tomb Raider-clone ήταν, είτε βασισμένο στη μηχανή του Quake, είτε βελτιωμένο αντίγραφο του Ultima 8, είτε υβρίδιο από δεκαπέντε διαφορετικά είδη παιχνιδιών, το ίδιο θα πούλαγε και τον ίδιο ντόρο θα ξεσήκωνε. Το hype (αυτή δηλαδή η υπερβολική έμμεση διαφήμιση ενός προϊόντος μέσω φημών που συνεχώς διαρρέουν ή διά της μετάθεσης της ημερομηνίας κυκλοφορίας με ταυτόχρονη δημοσίευση screenshots, βίντεο, previews, inside info κ.λπ. ώστε να αυξάνεται η αναμονή και η αγωνία) είχε ήδη ξεπεράσει το ίδιο το παιχνίδι σε τέτοιο βαθμό, ώστε ήμαστε έτοιμοι όχι μόνο να φάμε τη φόλα, αλλά να πούμε και ευχαριστώ. Βάλτε τώρα στη θέση του Ultima 9 το Diablo 2, το Warcraft 3 ή όποιον άλλο τίτλο παρόμοιου βεληνεκούς θέλετε και θα δείτε να επαναλαμβάνεται η ίδια κατάσταση σαν να έχει μπει καρμπόν. It's as simple as that...

Για το τέλος είπα να σας βασανίσω λιγάκι με τα προσωπικά μου, μια και με αυτό το τεύχος κλείνω πέντε συναπτά έτη στο περιοδικό που διαβάζετε. Δεν ήμουν, βέβαια, πιτσιρικάς όταν ξεκίνησα τον Ιούλιο του 1995 (κόντευα να κλείσω τα 29 μου χρόνια). Κοιτάζοντας, όμως, πίσω νιώθω πως συνέβησαν τόσες πολλές και αλυσιδωτές καταστάσεις, ώστε πραγματικά πέρασα μέσα σε αυτή την πενταετία σε μία διαφορετική περίοδο της ζωής μου. Οχι πως αισθάνομαι κουρασμένος ή ώριμος σαν παραγινωμένο φρούτο, αλλά η αλήθεια είναι πως υπάρχουν ουσιώδεις διαφορές ανάμεσα στο να είσαι ένας απλός χρήστης και gamer, στο να γράφεις σε ένα περιοδικό για PCs και στο να είσαι αρχισυντάκτης σε ένα περιοδικό για PCs. Μένεις στο ίδιο βιβλίο, αλλά γυρίζεις πολλές σελίδες κάθε φορά, μεταπηδάς σε εντελώς καινούρια κεφάλαια που ανατρέπουν όσα ήξερες ή πίστευες μέχρι τότε. **Οπως και να 'χει, πάντως, οι εμπειρίες μου όλα αυτά τα χρόνια μαζί σας υπήρξαν τουλάχιστον συναρπαστικές και δεν θα τις άλλαζα, όσο κι αν αυτές άλλαξαν αρκετά εμένα τον ίδιο.** Βαριέμαι να ακολουθώ συνέχεια το ίδιο μονοπάτι. Βλέπετε, γουστάρω τις στροφές, ακόμα και τις λακκούβες, και μισώ όσο τίποτα στον κόσμο το φρένο.

Για να κινηθεί βέβαια το αμάξι, ειδικά σε αυτή τη δύσκολη διαδρομή, χρειάζεται και βενζίνη. Αυτή μου την προσέφεραν απλόχερα ο Αντρέας ο Τσουρινάκης, που με παρακίνησε να γράψω το πρώτο μου άρθρο και που χωρίς αυτόν ίσως να εξασκούσα σήμερα άλλες ασχολίες στη ζωή μου, ο Γιάννης Πατρίκος και ο Μιχάλης Ατάλιαλης, οι δύο πρώτοι αρχισυντάκτες μου όταν ξεκινούσα το 1995 με το "PC Flash" της Encyclopedia of Nature και το "Strategy review" του Last Dynasty (με το οποίο είχα εγκαινιάσει και τη στήλη "Most Wanted"), που με ενθάρρυναν να συνεχίσω, και βέβαια ο εκδότης μας, ο Νίκος Μανούσος, που εξακολουθεί να με... πληρώνει όλα αυτά τα χρόνια! Με την Compupress είχα συνεργαστεί και πριν από το 1995, όχι όμως σε επίπεδο αρθρογραφίας αλλά game design, όταν είχα γράψει το σενάριο και τα κείμενα για το πρώτο commercial ελληνικό adventure που είχε φτιάξει η εταιρία, τις "Δέκα Δοκιμασίες". Είχα ονομάσει τον πρωταγωνιστή Vantor, ψευδώνυμο που κράτησα αργότερα και για τον εαυτό μου. Ο σχεδιασμός παιχνιδιών παραμένει έκτοτε η μεγάλη μου αγάπη, αν και δεν είχα πια το χρόνο για να της μείνω... πιστός, μέχρι σήμερα που κάτι ετοιμάζω πάλι - δεν έχει έρθει όμως ακόμα η ώρα να σας πω περισσότερα γι' αυτό...

Κλείνοντας, θα ήθελα να σας πω ένα μεγάλο ευχαριστώ για όλες τις ευχάριστες και όμορφες στιγμές που πέρασα μαζί σας. Τις πικρές και δυσάρεστες, που έτσι κι αλλιώς ήταν απειροελάχιστες, τις έχω ξεχάσει προ πολλού. Και βέβαια, να είστε σίγουροι πως the best is yet to come... PC

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΑΓΓΛΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΗΣ Νο 2

Ο Rayman ξαναχτυπά με μία νέα συλλογή greeklish διαλόγων ανάμεσα σε παθιασμένους gamers (φανταστικούς ή μη).

Πριν από δύο τεύχη ο Rayman μάς είχε στείλει έναν διασκεδαστικό διάλογο ανάμεσα σε δύο συνειδητοποιημένους computer gamers, οι οποίοι χρησιμοποιούσαν την ελληνική γλώσσα με ελαφρώς βρετανική προφορά (ή μήπως το αντίθετο;). Στο δεύτερο sequel (κάθε πετυχημένο έργο πρέπει να έχει τη συνέχειά του στις μέρες μας) ο διάλογος συνεχίζεται και επεκτείνεται.

"Αγαπητό 'PC Master',
Μετά από παροτρύνσεις διάφορων φίλων μου, αποφάσισα να δημιουργήσω μία νέα συλλογή από διαλόγους και προτάσεις από άτομα που μιλάνε αυτή την έκδοση της αγγλικής γλώσσας! Τους διαλόγους σάς τους παραθέτω σε καθαρά ελληνική μορφή για να καταλάβετε την προφορά της λέξεως! Αυτή τη φορά ας κρατήσουμε δύο λεπτών σιγή, αφού ο διάλογος είναι δύο φορές μεγαλύτερος και απολαυστικότερος. Ιδού!:
- Στην πίστα του Αρξ-Μπάισοπ στο Διάβλο, βρήκα ένα όπλο, το Γκάουντλετ, που έχει ακούραση 100%!
- Βλακεία το Τόταλ Ανιχιλέησον, δεν έχει Ζέηλοτς όπως το Σταρκράφτ.
- Στο Τομπ Ράιντερ βρήκα έναν δεινόσαυρο που υπάρχει και στο Τουρόκ.
- Ο προσέσοράς μου λέει ότι έχει πρόβλημα το κέημπορντ. Λες να φταίει που το πήγα στο Γκραντ Πριξ και δεν με άφησαν να το βάλω και από τα νεύρα μου το κοπάνησα πάνω στον Κράτσα;
- Α! Πήγες στο Γκραντ Πριξ; Εμένα δεν μου άρεσε, γιατί δεν είχε το Ντικατάνα!
- Ναι, ούτε το Σόλντιερ οφ Φόρτουν είχε. Κρίμα, γιατί είχε πολύ καλά γουήπονς για μουλτιπλέηερ, όπως το Σνίπερ Ρίφαηλ, το Μίσιλ Λάουντσερ και το Σουμη Μασίνγκαν!
- Και το Αλιενς Βι Ες Πρηντέητορ είναι καλό. Ασε που έχω βρει και ένα καλό τσέατ! Βάζω νο τάρτζετ και τα τουρρέτς δεν μπορούν να με πετύχουν!
- Πάω με τον μπρόουερ της Μικροσόφτ στη σελίδα της Ρεάλ, για να κάνω ντάουνλόαντ τον Ρεάλ Πλέηερ. Τον κατεβάζω, τον κάνω εξτράκ, αλλά δεν μπορεί να μου τον κάνει ινστάλ! Λες να φταίει που δεν έχω κάνει ρετζάιστερ ή μήπως είναι χαλασμένο το άρτσιβ;
- Ασε, αυτό δεν είναι τίποτα! Εγώ πάω να το κάνω ντάουνλόαντ και μου λέει ότι δεν είναι δυνατή η εύρεση του διακοσμητή!!!
- Το μπλουν στα πεντέστριανς στο Καρματζέντον δύο Καρποκάλυψ νάου είναι μούφα!
- Το Πόπουλους είναι πολύ χειρότερο από το Τιμπέριαν Σαν!
- Δεν ξέρω τι μου λες, αλλά εμένα μου αρέσουν παιχνίδια όπως το Μεσσία, το Φάντομ Μηνέης, το Ρηκουάηεμ και το Ρέσιντεντ Εβιλ και όχι αυτά τα στράτζεντι!
- Τα μίσιλς που φεύγουν από τα Βέχικλς του Ντάι Χάρντ Τράιλοτζι είναι φοβερά!
Φιλικά,
Rayman

P.S. 1: Ευχαριστώ τον φίλτατο Γιώργο -sfaXtis- Καλαμπαλίκη για τη σημαντική βοήθειά του ως προς την περισυλλογή των... λέξεων!
P.S. 2: Με αυτή την επιστολή δεν επιθυμούμε να θίξουμε κάποιο πρόσωπο, απλά στοχεύουμε τη διασκέδασή σας. [Και ελπίζουμε να την πετύχαμε :]
P.S. 3: Εάν έχετε οποιεσδήποτε απορίες, μη διστάσετε να στείλετε e-mail (rayman@x-treme.gr).
P.S. 4: This was a QR Production (c)2000."

ΖΗΤΩ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ...

Το "ΖΗΤΩ" έπρεπε να το είχα βάλει σε εισαγωγικά και στον τίτλο, διότι είναι γραμμένο με σατιρικό πνεύμα βεβαίως, βεβαίως...

Τι καλύπτει μία εγγύηση και πότε αυτή δεν ισχύει; Πώς μπορείτε να είστε σίγουροι ότι το μηχάνημά σας καλύπτεται από αυτήν; Και, εν πάση περιπτώσει, πού μπορώ να βρω ένα %?@&@#*$ τροφοδοτικό;

"Αγαπητέ μάστερ...
Με τι θράσος, άραγε, ισχυρίζονται μερικοί (μαζί και εγώ παλαιότερα... όχι πια όμως) ότι η Ελλάδα βρίσκεται στην 'αιχμή' της τεχνολογίας όσον αφορά στους υπολογιστές, δηλαδή πως οτιδήποτε βγαίνει στο εξωτερικό βρίσκεται και στη χώρα μας μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα; Ετσι, για παράδειγμα, η Creative Annihilator Pro 2 που έχει κάνει ήδη την εμφάνισή της στις ΗΠΑ, αναμένεται εδώ (απ' ό,τι μου έχουν πει) μέσα στο καλοκαίρι.
Τι να κάνω εγώ, όμως, τη ρημάδα την Geforce 2 GTS όταν δεν μπορώ να βρω σε ΚΑΝΕΝΑ μαγαζί (στην Αθήνα τουλάχιστον) το ΠΙΟ ΑΠΛΟ εξάρτημα, αλλά συνάμα το πιο σημαντικό για τη λειτουργία ενός υπολογιστή; Μιλάω, φυσικά, για ένα αθώο... τροφοδοτικό!
Είχα, που λες, ένα ατυχηματάκι και κάηκε το 250άρι τροφοδοτικό μου. Αφού έψαξα τα πάντα -μέχρι και τις... βίδες :) (είχα στείλει σε προηγούμενο τεύχος γράμμα σχετικά με ένα πληκτρολόγιο, αν θυμάσαι)-, αποφάσισα να το επιστρέψω, όντας καινούριο (3 μηνών full tower). Σπεύδω στο κατάστημα που το αγόρασα -γνωστής αλυσίδας καταστημάτων πληροφορικής & κινητής τηλεφωνίας- μπας και φιλοτιμηθούν οι άνθρωποι να με καλύψουν με την εγγύηση. Αφού είδα κι απόειδα, καθώς με μπούχτισαν με ένα σωρό δικαιολογίες του στιλ 'είναι αδύνατον να βρεθεί 250άρι τροφοδοτικό, δεν καλύπτεται από την εγγύηση' ή ακόμα το θεϊκότερο όλων 'δεν ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ εάν καλύπτεται από την εγγύηση' και άλλα τέτοια (btw, διαθέτω UPS, οπότε η περίπτωση βλάβης λόγω ΔΕΗ αποκλείεται), έσπευσα στο πλησιέστερο σοβαρό μαγαζί για να αγοράσω ένα καινούριο...
Αμ δεν ήξερα! Στο 95% των καταστημάτων που επισκέφθηκα και ζήτησα τροφοδοτικό έλαβα μία εκ των παρακάτω απαντήσεων:
1) Δεν έχουμε, δεν θα βρεις.
2) Εχουμε, αλλά μόνο 235Watt και δεν θα βρεις παραπάνω.
3) Εχουμε μόνο κάτι παλιά AT και δεν θα βρεις ATX.
4) Θα πρέπει να αγοράσεις όλο το κουτί, δεν πρόκειται να βρεις σκέτο...
Μα καλά, μας δουλεύουν; Τι λογική είναι αυτή; Θέλω, ρε λεβέντη, να αντικαταστήσω κάτι που χάλασε. Πρέπει να δώσω + 15 χιλιάρικα για να πάρω ένα άχρηστο full tower;
Σε όσα καταστήματα, δε, έκανα το λάθος και ζήτησα 300άρι (μα τι απαιτήσεις έχω κι εγώ ε;), εισέπραξα τους άφθονους γέλωτες των

πωλητών... Το πιο σωστό μου το είπε ένας πωλητής στα Multirama: 'Η Ελλάδα ΔΕΝ είναι για τους 'ερασιτέχνες', αυτούς δηλαδή που θα πάρουν 1-1 τα περιφερειακά και θα συναρμολογήσουν μόνοι τους το μηχάνημα'... Και συμφωνώ απόλυτα :-(

Τέλος πάντων, τη λύση μού την έδωσε η 'Γραμμή', όπου και βρήκα 300άρι (μάλιστα!) τροφοδοτικό σε άριστη τιμή... Κρίμα που την είχα τελευταία στη λίστα μου [καθώς είναι ψηλά στη ΣTουρνάρη :-)] και χρειάστηκε να υποστώ όλη αυτή την ταλαιπωρία...

Μιχάλης...

P.S.: Ασχετο. Δεν είναι υπέροχα όταν πας να ρωτήσεις για μια οθόνη και ο πωλητής δεν ξέρει να σου πει λεπτομέρειες, όπως το max refresh rate, τη μέγιστη ανάλυση κ.λπ., και για να μάθει λεπτομέρειες πηγαίνει στο site του καταστήματος στο Internet; Και, τελικά, ζητάει από εσένα να πας στο site της κατασκευάστριας εταιρίας για να δεις και από πάνω έχει και την 'απαίτηση' να παραγγείλεις; Ελλάς..."

Καταρχήν, φίλε Μιχάλη, φαίνεται ότι τα προβλήματα σε... κυνηγάνε! Δεν κάνεις κάνα ευχέλαιο στον υπολογιστή σου; Ποτέ δεν ξέρεις...
Οσον αφορά στο θέμα της εγγύησης που έθιξες, προσωπικά δεν ξέρω καμία εγγύηση που να μην καλύπτει το τροφοδοτικό. Βρήκα εγγυήσεις υπολογιστών από τέσσερις διαφορετικές εταιρίες και καμία δεν ανάφερε τίποτα για τροφοδοτικό, εκτός ίσως από εκείνο το σημείο που έλεγε κάτι σαν "Η εγγύηση δεν ισχύει... Για ανωμαλία που έχει προέλθει... από φθορά ή βλάβη εξαιτίας τρίτων ή μεταβολών του ηλεκτρικού ρεύματος". Αλλωστε, όπως και εσύ έγραψες, είναι αναπόσπαστο κομμάτι της λειτουργίας του υπολογιστή. Τι καλύπτει η εγγύηση της συγκεκριμένης εταιρίας και τι όχι θα έπρεπε εσύ να το ξέρεις καλύτερα από όλους, καθώς το σχετικό χαρτί (της εγγύησης) θα πρέπει να βρίσκεται στα χέρια σου.
Αυτό που, βέβαια, αναφέρουν ΟΛΕΣ οι εγγυήσεις που ξέρω είναι το εξής:
"Η εγγύηση δεν ισχύει όταν η συσκευή ανοιχθεί ή επισκευαστεί από τρίτους χωρίς την έγκριση της εταιρίας" (ή κάτι παρόμοιο τέλος πάντων).
Και όταν λέω ΟΛΕΣ, το εννοώ. Ακόμα και η εγγύηση του βίντεο που έχω στο σπίτι αυτό λέει.
Και σε αυτό το "Δεν Ισχύει" είσαι μέσα ως το λαιμό, απ' ό,τι καταλαβαίνω. Τώρα θα μου πεις: "Ο υπολογιστής δεν είναι βίντεο. Αμα θέλω να βάλω μία νέα κάρτα τι θα κάνω;". Συμφωνώ και επαυξάνω, μόνο που η ενδεδειγμένη λύση στην περίπτωση αυτή (για να μη χάσεις την εγγύηση) είναι να πας τον υπολογιστή και την κάρτα στην εταιρία και να την τοποθετήσουν οι ίδιοι. Ποιος το κάνει αυτό; Κανείς. Τουλάχιστον κανείς κομπιουτεράς που σέβεται τον εαυτό του και ξέρει και πέντε πράγματα για το PC του.
Οσον αφορά στο θέμα του τροφοδοτικού αυτό καθ' αυτό, δηλαδή στη δυσκολία να βρεις ανταλλακτικό τροφοδοτικό μόνο του και όχι μαζί με το κουτί, είναι κάτι που το έχουμε θίξει ξανά - μάλιστα, μέσα από τη στήλη αυτή (μου είχε τύχει και εμένα προσωπικά). Δυστυχώς, αυτή είναι η κατάσταση εδώ στο Ελλάντα. Οι περισσότερες εταιρίες προτιμούν να εισάγουν ολόκληρα τα κουτιά μαζί με τα τροφοδοτικά τους και όχι μεμονωμένα τροφοδοτικά - άγνωστο σε μένα το γιατί, αλλά κάποιος (οικονομικός μάλλον) λόγος θα υπάρχει.

Υ.Γ.: Για την ασχετοσύνη της πλειονότητας των πωλητών τα έχουμε πει πια τόσες φορές που είναι μάταιο και ανούσιο να επαναλαμβανόμαστε.

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

ΑΤΙΜΟ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟ!

Οόόχι, δεν θα τα ξαναπούμε τον Σεπτέμβρη αυτή τη φορά. Τον Αύγουστο θα επανέλθω δριμύτερος!



Εδώ και 'γω-δεν-ξέρω-πόσα-χρόνια, το "Μεταξύ μας" του τεύχους Ιουλίου ήταν για μένα το τελευταίο πριν από την εξοδό μου προς νησιά και παραλίες. Αυτή τη φορά, όμως, θα τα ξαναπούμε τον Αύγουστο, την 1η του μήνα, εξαιτίας της ιδιομορφίας της έκδοσης του φετινού "PC Master". Κατακαημένοι users... Δεν φτάνει δηλαδή που με ανέχεστε το χειμώνα, την άνοιξη και το φθινόπωρο, θα πρέπει τώρα να με πάρετε μαζί σας και στις διακοπές του καλοκαιριού! Τς, τς, τς... Δεν θα ήθελα να ήμουν στη θέση σας. Αφήστε που το επόμενο άρθρο πολύ το σκέφτομαι και πολύ με αγχώνει. Για να αλαφρύνω λίγο τις ενοχές μου (και για να μη λέτε μετά ότι δεν σας το είπα...) θέλω να σας προειδοποιήσω ότι το αυγουστιάτικο "Μεταξύ μας" μπορεί να είναι και ασυνάρτητο (ακόμα και για αυτούς με υψηλό IQ), καθώς πιθανότατα θα το γράψω μεταξύ παραλίας, τσιπουράδικου, ψαρόσουπας και... μπαρακίου! Να είστε επιεικείς λοιπόν...

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΒΙΟΜΕΤΡΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ
Πώς πατάτε τα πλήκτρα του keyboard;

Στην προσπάθειά τους να προστατεύσουν τα πνευματικά δικαιώματα που αφορούν σε μουσικά προϊόντα, δύο εταιρίες ενώνουν τις δυνάμεις τους για τη δημιουργία ειδικού λογισμικού που "καταλαβαίνει" τον τρόπο με τον οποίο πληκτρολογείτε κι έτσι σας αναγνωρίζει. Η ταυτότητά σας είναι ο τρόπος με τον οποίο πληκτρολογείτε;

Το ηλεκτρονικό εμπόριο κερδίζει ολοένα περισσότερους πόντους, δηλαδή πελάτες, στην παγκόσμια αγορά. Οσο η τεχνολογία επιτρέπει τη διακίνηση χρήματος, κεφαλαίου και εμπορευμάτων μέσα σε λίγα λεπτά κατά μήκος του πλανήτη τόσο τα οικονομικά σύνορα καταργούνται στην πράξη και οι περιορισμοί παύουν να ισχύουν. Η λέξη που κυριαρχεί στα Μ.Μ.Ε. και ειδικά στις περισσότερες εκπομπές λόγου της τηλεόρασης είναι η "παγκοσμιοποίηση", η οποία έχει πλέον γίνει λέξη του συρμού και τη χρησιμοποιεί ο καθένας, χωρίς να πολυκαταλαβαίνει τι ακριβώς σημαίνει. Ομως το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι ακριβώς μία από τις εκφάνσεις της παγκοσμιοποίησης. Μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα μπορείτε να κάνετε μία αγορά από οποιοδήποτε απομακρυσμένο σημείο του πλανήτη, αρκεί να έχετε μία πιστωτική κάρτα (ή κάποιον άλλον τρόπο πληρωμής). Η εταιρία που σας πουλάει κάτι μπορεί να μην έχει πατρίδα, να μην υπόκειται σε κανέναν εθνικό νόμο, μπορεί μάλιστα να μην έχει καν γραφεία, πέρα από το computer του "επιχειρηματία". Ενας χρήστης με laptop και modem μπορεί να γίνει "περιπλανώμενη εταιρία", χωρίς σταθερή έδρα, αλλά με... σταθερό λογαριασμό σε κάποια ελβετική τράπεζα. Η επικοινωνία σε αυτόν τον κόσμο αρχίζει να χάνει σιγά σιγά τους τοπικούς (πατρίδα, τόπος διαμονής, γραφείο κ.λπ.) και τους χρονικούς (ωράριο) προσδιορισμούς, αφού το Internet και οι τηλεπικοινωνίες δεν γνωρίζουν χωροχρόνο, αλλά μόνο τη συνεχή ροή πληροφοριών του κυβερνοχώρου. Ετσι, το ηλεκτρονικό εμπόριο παίζει κεντρικό ρόλο στην καθημερινότητα του Διαδικτύου και ήδη βλέπουμε τα περισσότερα πολυθεματικά sites (portals, μηχανές αναζήτησης) να έχουν κάποια ενότητα για "ηλεκτρονικές αγορές". Οι εταιρίες συνειδητοποίησαν κάποια στιγμή ότι το εμπόριο μέσω του Internet αυξάνει απίθανα το δυνητικό αγοραστικό κοινό, άρα και τα ενδεχόμενα κέρδη τους. Συνεπώς το ηλεκτρονικό εμπόριο έγινε το πεδίο δράσης των μεγάλων πολυεθνικών εταιριών (επεκτείνονται σε όλους τους τομείς της αγοράς), των κολοσσών της παγκόσμιας αγοράς, οι οποίοι έχουν στη διάθεσή τους τεράστιους οικονομικούς πόρους για τη διαφήμιση και την επέκτασή τους.

Είναι, λοιπόν, γνωστό ότι το μεγαλύτερο μέρος των ηλεκτρονικών αγορών καλύπτεται από αγορές "ψυχαγωγικών προϊόντων" (παιχνίδια, βιβλία, ταινίες, DVD, μουσικά CDs, video games κ.λπ.). Ειδικά όσον αφορά στη μουσική, το MP3 και η εξαιρετικά διαδεδομένη χρήση του έχουν προκαλέσει την ανησυχία των δισκογραφικών εταιριών, οι οποίες βλέπουν ότι ένα πολύ μεγάλο κομμάτι της πίτας μπορεί να χαθεί μέσα από τα χέρια τους, αφού η μουσική σε MP3 μπορεί να αντιγραφεί και να διατεθεί σε κάθε ενδιαφερόμενο πολύ εύκολα και με ελάχιστη κατανάλωση σε πόρους. Ετσι, η "πειρατική" μουσική θα μπορούσε να ξεπεράσει κατά πολύ τη διακίνηση πειρατικών CDs (από τους πλανόδιους πωλητές που όλοι γνωρίζουμε!), η οποία σε τελευταία ανάλυση δεν βλάπτει και τόσο πολύ τις εταιρίες. Σύμφωνα με έρευνα της Market Tracking International, οι on-line πωλήσεις μουσικών προϊόντων θα φτάσουν τα 3,9 δισεκατομμύρια δολάρια (1,5 τρισ. δραχμές) μέχρι το 2004, ενώ θα φτάσουν και το 20% του συνόλου της μουσικής βιομηχανίας μέχρι το 2010. Στο Internet το κοινό είναι προφανώς μεγαλύτερο, άρα και οι κίνδυνοι περισσότεροι. Κατά καιρούς έχουν προταθεί πολλές λύσεις για την ασφαλή πώληση μουσικής μέσω του Internet από τις εταιρίες, με σκοπό να αποφευχθούν όσο γίνεται τα κρούσματα πειρατείας. Να αγοράζει, δηλαδή, κάποιος τη μουσική και να τη διαθέτει μετά ο ίδιος, είτε δωρεάν είτε με

ΚΛΑΣΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ON-LINE









Τα κλασικά κείμενα αρχαίων Ελλήνων και Ρωμαίων συγγραφέων δεν θα μπορούσαν να λείπουν από το Internet, γεγονός που ευνοεί τη μελέτη τους και τη σύγκριση των ελληνικών μεταφράσεων με τις ξένες. Τα ελληνικά κείμενα παρουσιάζουν δυσκολίες στην ηλεκτρονική μορφή τους λόγω του γνωστού ζητήματος με το πολυτονικό σύστημα γραφής. Γι' αυτό, είτε υπάρχουν σε μία ιδιότυπη γραφή με λατινικούς χαρακτήρες ή πρέπει να κατεβάσετε μια ειδική γραμματοσειρά που διαθέτει όλους τους απαραίτητους χαρακτήρες για το πολυτονικό.

Ο δικτυακός κόμβος, όπου μπορείτε να βρείτε πάμπολλα αρχαία κείμενα όλων των ειδών (από τραγωδίες και κωμωδίες, μέχρι έργα φιλοσοφίας και ρητορικής), ονομάζεται Perseus Project και βρίσκεται στη διεύθυνση: http://www.perseus.tufts.edu/. Το Project αυτό ξεκίνησε τη λειτουργία του το 1987 και έχει ως στόχο τη συλλογή κειμένων και πληροφοριών σχετικά με τον αρχαίο κόσμο και τη διάθεσή τους σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κοινό. Οι πληροφορίες αυτές, φιλοδοξούν οι συνεργάτες του Perseus Project, θα ενδυναμώσουν την ποιότητα των ερωτημάτων σχετικά με τα μεγάλα προβλήματα του ανθρώπου, θα ανοίξουν νέους δρόμους στην έρευνα και θα ενώσουν περισσότερους ανθρώπους στη βάση της ελεύθερης διακίνησης των ιδεών. Προς το παρόν, η βάση δεδομένων του Project περιλαμβάνει περισσότερα από 225GB πληροφοριών και ο εμπλουτισμός τους συνεχίζεται. Εξάλλου, το site δεν περιέχει μόνο αρχαία κείμενα, αλλά και άτλαντες, σχολιαστικά και κριτικά κείμενα και πολλές ακόμη πληροφορίες. Για να δείτε τα αρχαία κείμενα με ελληνικούς χαρακτήρες, πρέπει να κατεβάσετε κάποια από τις αρχαιοελληνικές γραμματοσειρές, όπως την Athenian, και στη σελίδα Perseus Display Configuration πρέπει να επιλέξετε Sgreek for Windows.

Ενα επίσης πλούσιο site με έργα αρχαίων συγγραφέων είναι και το The Internet Classics Archive, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://classics.mit.edu/. Προς το παρόν, το site περιλαμβάνει αγγλικές μεταφράσεις περισσότερων από 400 κείμενα, από τον Πλάτωνα και τον Ηρόδοτο μέχρι κομφουκιανά κείμενα. Ειδικά τα περσικά και κινεζικά κείμενα που περιέχει μπορούν σίγουρα να κινήσουν το ενδιαφέρον σας.

χαμηλότερη τιμή από εκείνη της δισκογραφικής. Τελευταία δύο εταιρίες συνεργάζονται για την ανάπτυξη ενός συστήματος ηλεκτρονικού "κλειδώματος" της μουσικής, για να μην είναι δυνατόν να γίνει αντικείμενο αθέμιτης εκμετάλλευσης.

Η Musicrypt.com και η Net Nanny Software (γνωστή από το λογισμικό φιλτραρίσματος του Δικτύου που παράγει) ένωσαν τις δυνάμεις τους για την ανεύρεση λύσης όσον αφορά στο πρόβλημα της διάθεσης της μουσικής on-line. Το λογισμικό που θα δημιουργηθεί βασίζεται στην αναγνώριση του χρήστη από τον τρόπο με τον οποίο πληκτρολογεί στον υπολογιστή του. Οι εταιρίες φιλοδοξούν να ενσωματωθεί το software που δημιουργούν στη μουσική που διακινείται μέσω του Internet, έτσι ώστε να μπορεί μόνος ένας χρήστης (δηλαδή αγοραστής) να παίξει και να ακούσει τη μουσική. Ο τρόπος αναγνώρισης του αγοραστή μέσω των συνηθειών πληκτρολόγησής του αποτελεί έναν πιο ασφαλή τρόπο ασφάλισης του προϊόντος από την κλασική ύπαρξη κωδικών (passwords), οι οποίοι φυσικά μπορεί να μοιραστούν σε χιλιάδες χρήστες. Η Musicrypt.com αναλαμβάνει να ενσωματώσει τη βιομετρική τεχνολογία της NetNanny (BioPassword) στην τεχνολογία διαχείρισης ψηφιακών δικαιωμάτων, δίνοντας έτσι μια καλή λύση στα προβλήματα με το copyright των ηλεκτρονικών προϊόντων. Η βιομετρι-



κή τεχνολογία δεν χρησιμοποιεί κωδικοποιήσεις και κλειδώματα, όπως η συμβατική, αλλά αντιθέτως αναγνωρίζει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά σε κάθε χρήστη, όπως δακτυλικά αποτυπώματα, το αποτύπωμα της κόρης του ματιού και τη χροιά της φωνής. Το σύστημα της NetNanny χρησιμοποιεί τη "χροιά της πληκτρολόγησης", όπως περίπου και η "αναγνώριση φωνής", με το πλεονέκτημα ότι δεν απαιτεί κανένα πρόσθετο εξάρτημα ή συσκευή, αλλά λειτουργίες μόνο με λογισμικό. Πρόκειται για μία τεχνολογία που δεν είναι τόσο ακριβής (όσο η αναγνώριση φωνής ή τα δακτυλικά αποτυπώματα) είναι όμως ευκολότερη στη χρήση. Οι βιομετρικές λύσεις όσον αφορά στην ασφάλεια των διακινούμενων προϊόντων είναι τεχνολογικά επιτεύγματα επόμενης γενιάς, με την έννοια ότι αποτελούν πιο εξελιγμένα συστήματα που κάνουν τα κλασικά passwords να ωχριούν. Αν και είναι ακόμη νωρίς να γενικευθεί η χρήση τους, όσοι ασχολούνται με τη βιομετρική τεχνολογία είναι πολύ αισιόδοξοι σχετικά με την επιτυχία της και την αποδοχή που μπορεί να βρει από εταιρίες και πελάτες.

Πολλοί είναι εκείνοι, πάντως, που έχουν μία σκεπτικιστική στάση απέναντι στο νέο αυτόν τρόπο ασφάλισης του copyright των μουσικών προϊόντων. Τούτο διότι μια τέτοια τεχνολογία απαιτεί υπολογιστές με πληκτρολόγια, συσκευές δηλαδή που αφ' ενός χρησιμοποιούνται όλο και λιγότερο (ελέω mouse), αφ' ετέρου οι προσπάθειες για πλήρη κατάργησή τους συνεχίζονται αμείωτες (αναγνώριση φωνής, touch screens κ.λπ.). Οι αναλυτές πιστεύουν ότι ίσως ένα βιομετρικό σύστημα ασφάλειας που βασίζεται στην πληκτρολόγηση να είναι παρωχημένο σε λίγο καιρό, αφού ο άνθρωπος θα χρησιμοποιεί άλλους τρόπους επικοινωνίας με τον υπολογιστή του (κυρίως τη φωνή του). Επίσης, πολλές συσκευές που δεν έχουν πληκτρολόγιο (όπως κάποιοι υπολογιστές παλάμης και κάποια κινητά τηλέφωνα) μπορούν να συνδεθούν με το Internet και να κατεβάσουν αρχεία MP3.

Εξάλλου, όταν διάφορες τεχνολογίες προσπαθούν να αναγνωρίσουν το χρήστη με βάση κάποια χαρακτηριστικά του, όπως το δακτυλικό αποτύπωμα, η χροιά της φωνής, ακόμη και ο τρόπος πληκτρολόγησης, για το συγκεκριμένο παράδειγμα μπορεί να θεωρηθούν ότι εισβάλλουν στην προσωπική ασφάλεια του ατόμου. Και μάλιστα μπορεί πράγματι να συμβεί κάτι τέτοιο από όποιον θέλει να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία για "ειδικούς" σκοπούς. Ο χώρος δεν μου επιτρέπει να επεκταθώ σε αυτό το σημείο, όμως θα ήθελα να αναρωτηθούμε τι μπορεί να γίνει αν κάτι τέτοιες τεχνολογικές "καινοτομίες" που δημιουργούνται για την ευκολία του ανθρώπου πέσουν σε λάθος χέρια...

E-TEXTS

Θα διαβάσατε φαντάζομαι στο προηγούμενο τεύχος το πολύ καλό άρθρο του Παναγιώτη (του Ανδριανέση, ντε!) για τις on-line βιβλιοθήκες. Αν όχι, τρέξτε αμέσως να το διαβάσετε και να δείτε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το computer σας με έναν πιο δημιουργικό τρόπο από την απλή διασκέδαση.

Τώρα, θα μου πείτε ότι: α) είναι δύσκολο να

διαβάζετε κείμενα από την οθόνη και β) δεν μπορείτε να χαλάτε το μελάνι του εκτυπωτή σας για να έχετε και τυπωμένο ένα βιβλίο. Ομως, η χρήση ενός ηλεκτρονικού κειμένου μπορεί να αποβεί εξαιρετικά χρήσιμη για πολλούς, ειδικά για όσους ενδιαφέρονται για τη γνώση, τη μάθηση και την έρευνα. Πολλά σημαντικά βιβλία ξένων συγγραφέων δεν κυκλοφορούν στα ελληνικά ή έχουν εξαντληθεί οι εκδόσεις τους. Επομένως, το Internet μπορεί να αποβεί άκρως ευεργετικό, όταν ψάχνετε για κάποιο τέτοιο βιβλίο. Επίσης, πολλές μεταφράσεις ξένων βιβλίων είναι από κακές έως άθλιες, γι' αυτό η ηλεκτρονική έκδοση του ίδιου κειμένου μπορεί να σας βοηθήσει να κάνετε συγκρίσεις μεταξύ του πρωτοτύπου και της μετάφρασης. Τέλος, θα μπορούσαν οι βιβλιοθήκες (κυρίως οι δημοτικές, που συνήθως διαθέτουν περιορισμένους πόρους) να κατεβάζουν ηλεκτρονικά κείμενα και να τα τυπώνουν στα μηχανήματά τους και έτσι να δημιουργήσουν μία ιδιαίτερη γωνία έστω και με αγγλικά ή γενικώς ξενόγλωσσα κείμενα, τα οποία θα είναι και καλύτερα από τα ελληνικά και φθηνότερα (για ευνόητους λόγους!). Σε αυτό το σημείο θα προσθέσω μερικά ακόμη Web sites στη λίστα που σας έδωσε ο Παναγιώτης, για να κοιτάξετε και αυτά και να δείτε αν μπορούν να σας χρησιμεύσουν στις λογοτεχνικές, φιλοσοφικές ή επιστημονικές αναζητήσεις σας.

Ενα από τα πιο πλούσια sites είναι το On-Line Books (http://digital.library.upenn.edu/books/), στο οποίο μπορείτε να βρείτε χιλιάδες τίτλους σε μορφή απλού κειμένου, χωρισμένα κατά συγγραφέα, τίτλο ή θεματική ενότητα. Τα βιβλία παρέχονται εντελώς δωρεάν, ενώ υπάρχουν και κάποια ειδικά θέματα που συζητιούνται από το site, όπως ένα άρθρο για τη γυναικεία λογοτεχνία και ένα πολύ καλό άρθρο για τα απαγορευμένα βιβλία που μπορείτε να βρείτε on-line. Το συγκεκριμένο site διαθέτει περισσότερα από 10.000 κείμενα, γεγονός που το καθιστά πρώτο ανάμεσα στις επιλογές σας.

Αν, από την άλλη, σας αρέσει ο Σαίξπηρ και θα θέλατε να δείτε την αρχαΐζουσα γλώσσα του και τον αριστουργηματικό τρόπο δημιουργίας συγκινήσεων (την εκπληκτική ποίησή του, δηλαδή), μπορείτε να επισκεφτείτε τη σελίδα: http://www-tech.mit.edu/Shakespeare/works.html, όπου και θα βρείτε τα άπαντα του μεγάλου Βρετανού θεατρικού συγγραφέα. Ολα τα κείμενα του Σαίξπηρ (ή αλλιώς του Σαιξπίρου, κατά την πρώτη μετάφραση έργου του στα ελληνικά!) βρίσκονται σε μορφή plain text, αλλά και σε HTML (για ευκολότερο διάβασμα καθώς και χρήση του λεξιλογίου, το οποίο είναι σχετικά δύσκολο, όπως μπορείτε να καταλάβετε). Ακόμη και αν δεν σας ενδιαφέρει ο Σαίξπηρ πρέπει οπωσδήποτε να ρίξετε μια ματιά στα σονέτα του, τα οποία είναι καταπληκτικά και θα μπορούσαν να γίνουν το επόμενο γράμμα ή η επόμενη κάρτα στον/στην αγαπημένο/η σας.

Πολλά αξιόλογα κείμενα σε αγγλική μετάφραση θα βρείτε και στη σελίδα http://www.library.adelaide.edu.au/etext/. Τα κείμενα παρουσιάζονται με πολύ καλό τρόπο (σε HTML) και είναι φυσικά δωρεάν. Μην παραλείψετε να την επισκεφτείτε -όλο και κάποιο κείμενο θα είναι της αρεσκείας σας.

Μια πολύ καλή σελίδα με συλλογή από links για ελληνικά λογοτεχνικά κείμενα, τα οποία "κυκλοφορούν" στο Διαδίκτυο, μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://members.tripod.com/Sarant_2/. Ο δημιουργός της σελίδας, Νίκος Σαραντάκος, έχει συγκεντρώσει και συνεχίζει να συλλέγει links για κείμενα Ελλήνων συγγραφέων που υπάρχουν σε ηλεκτρονική μορφή.

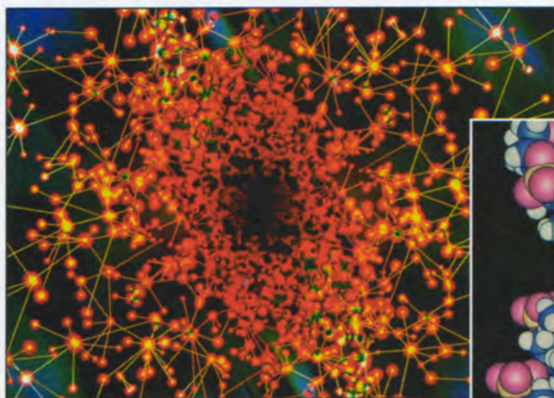
Μπορεί ο ελληνικός κυβερνοχώρος να εμπλουτίζεται με σχετικά αργό ρυθμό, όμως αυτό δεν σημαίνει ότι η ελληνική λογοτεχνία είναι και εντελώς εκτός. Πολλές είναι εκείνες οι προσπάθειες που δίνουν τη δυνατότητα στους Έλληνες φίλους της λογοτεχνίας και της ποίησης να βρουν και να διαβάσουν ελληνικά κείμενα on-line.

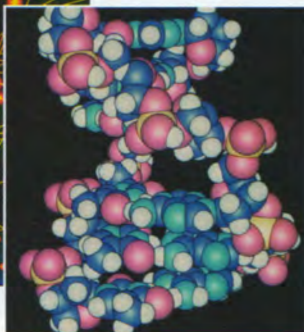
Το δεκαπενθήμερο που μας πέρασε ήταν ιδιαίτερα "hot", σε ό,τι αφορά όχι μόνο τις θερμοκρασίες, αλλά και τις νεότερες επιστημονικές εξελίξεις, κυρίως ως προς τους τομείς της διαστημικής έρευνας και της γενετικής. Ειδικά την τελευταία, έχουμε να κάνουμε με ένα πραγματικό επίτευγμα, όπως θα διαπιστώσετε ευθύς αμέσως.

Γένεσις, Μέρος Β'

Είναι στ' αλήθεια σπάνιο το φαινόμενο να συναντάμε επιστημονικές ειδήσεις στα πρωτοσέλιδα των ελληνικών εφημερίδων, γι' αυτό πρέπει να παραδεχτώ ότι χάρηκα πολύ όταν, την Τρίτη 27 Ιουνίου, είδα σχεδόν όλες τις εφημερίδες που ήταν κρεμασμένες στα περίπτερα να έχουν ως πρώτο θέμα τους τον γενετικό χάρτη και το DNA. Οχι πάντως άδικα, αφού η χαρτογράφηση των ανθρώπινων γονιδίων από τις ομάδες Human Genome Project και Celera αποτελεί έναν άθλο που θα γραφτεί με χρυσά γράμματα, όχι μόνο στην ιστορία της γενετικής, αλλά και ολόκληρης της παγκόσμιας επιστημονικής κοινότητας. Σε περίπου τρία χρόνια, οπότε και προβλέπεται να ολοκληρωθεί το 100% της χαρτογράφησης των γονιδίων, θα μπορούμε πια να μιλάμε για τις απτές συνέπειες του μεγάλου αυτού επιτεύγματος στην καθημερινή ζωή μας: θα γνωρίζουμε εάν είμαστε γενετικά προδιατεθειμένοι για κάποια ασθένεια, οι γιατροί θα έχουν τη δυνατότητα να "διορθώσουν" το ίδιο το DNA μας, ενώ ακόμα και τα φάρμακα που θα παίρνουμε θα είναι προσαρμοσμένα στο προσωπικό γενετικό προφίλ μας. Βέβαια, όπως συμβαίνει με όλες τις μεγάλες ανακαλύψεις, η λανθασμένη χρήση του γενετικού χάρτη είναι πιθανόν να προκαλέσει προβλήματα: από τις διακρίσεις με βάση τη γενετική προδιάθεση των ατόμων (κάτι μου λέει πως ο κ. Δαφέρμος και η επιτροπή του θα έχουν μπόλικη δουλειά στο μέλλον για την προστασία και των γενετικών προσωπικών δεδομένων μας) μέχρι την παραβίαση των νόμων της φυσικής επιλογής διαμέσου εκτεταμένων γενετικών επεμβάσεων. Αλήθεια, έχετε δει το επεισόδιο "Biogenesis" των X-Files; Αν όχι, αναζητήστε το σε κανένα βιντεοκλάμπ και θα καταλάβετε γιατί ο Chris Carter είναι ένας μεγάλος προφήτης της εποχής μας...

Η χαρτογράφηση των ανθρώπινων γονιδίων από τις ομάδες Human Genome Project και Celera αποτελεί έναν άθλο που θα γραφτεί με χρυσά γράμματα, όχι μόνο στην ιστορία της γενετικής, αλλά και ολόκληρης της παγκόσμιας επιστημονικής κοινότητας.







Το Κόκκινο Ύδωρ

Μέχρι στιγμής γνωρίζαμε πως στην επιφάνεια του Αρη επικρατούσε μια απέραντη ξεραΐλα. Πέτρες, λόφοι και χαράδρες που εναλλάσσονταν μεταξύ τους συνέθεταν ένα σκηνικό απόλυτης ερημιάς, από αυτά που μονάχα η φύση και ο Βιμ Βέντερς θα μπορούσαν να σκηνοθετήσουν. Κι, όμως, νεότερες φωτογραφίες που έφερε στο φως ο Mars Global Surveyor δείχνουν πως τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι. Ούτε λίγο ούτε πολύ, μελετώντας τες, οι επιστήμονες κατέληξαν στο συμπέρασμα πως ο Αρης φιλοξενεί στο έδαφός του νερό σε υγρή μορφή! Σχηματισμοί, όπως αυτοί που βλέπετε στη φωτογραφία που συνοδεύει το κείμενο, δικαιολογούνται μόνο αν πρόσφατα έχει αναβλύσει νερό στην επιφάνεια του Κόκκινου Πλανήτη.

Νεότερες φωτογραφίες που έφερε στο φως ο Mars Global Surveyor δείχνουν πως ο Αρης φιλοξενεί στο έδαφός του νερό σε υγρή μορφή!

Η νέα αυτή ανακάλυψη ανατρέπει πλέον τις θεωρίες που απέκλειαν την ύπαρξη ζωής στον Αρη, ενώ ταυτόχρονα δημιουργεί προϋποθέσεις για ευκολότερη αποίκισή του. Το νερό μπορεί εύκολα να μετατραπεί σε υδρογόνο και οξυγόνο, βασικά συστατικά για την παραγωγή καύσιμης ύλης και για την επιβίωση αντίστοιχα. Οι γεωλόγοι πιστεύουν από τα μέχρι στιγμής δεδομένα πως το νερό βρίσκεται σε βάθος 100 ως 400 μέτρων κάτω από την επιφάνεια.

Να, λοιπόν, που ο Κόκκινος Πλανήτης επιστρέφει δριμύτερος στο προσκήνιο, ανατρέποντας τις προβλέψεις όσων ήθελαν το ενδιαφέρον για αυτόν να έχει χαθεί για πάντα. Λέτε, τελικά, οι Αρειανοί να μη μείνουν καταχωνιασμένοι μονάχα στις σελίδες των βιβλίων επιστημονικής φαντασίας; Ετος 2000 είναι αυτό, όλα μπορεί να συμβούν...

Ενα chip με... μυαλό!

Αν και πολλά ακούγονται και γράφονται στις μέρες μας περί τεχνητής νοημοσύνης, η αλήθεια είναι πως η ώρα για να δημιουργήσουμε το πρώτο σκεπτόμενο supercomputer αργεί ακόμα. Ωστόσο, έχουν γίνει αρκετά σημαντικά βήματα προς αυτόν το στόχο, με πιο πρόσφατο παράδειγμα αυτό ενός νέου chip που κατασκεύασαν ερευνητές από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης, το οποίο έχει την ικανότητα να εξομοιώνει μερικές από τις λειτουργίες του ανθρώπινου εγκεφάλου. Το chip κατασκευάστηκε έπειτα από έρευνα είκοσι και πλέον χρόνων, ενώ τα κυκλώματά του προσπαθούν να μιμηθούν τη διάταξη των νευρώνων στον εγκεφαλικό φλοιό. Δεν μπορεί βέβαια να "μαθαίνει" όπως ο ανθρώπινος εγκέφαλος, ωστόσο επεξεργάζεται



τόσο αναλογικά όσο και ψηφιακά σήματα και θα είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί για τη βελτίωση των δυνατοτήτων αναγνώρισης φωνής και άλλων βιομετρικών ερεθισμάτων ενός προσωπικού υπολογιστή.

Για να μπορέσει ένα νευρωνικό chip, πάντως, να φτάσει κοντά στο επίπεδο των 240 δισεκατομμυρίων νευρώνων που διαθέτει ο ανθρώπινος εγκέφαλος, θα χρειαστούν τουλάχιστον ακόμα 50 χρόνια. Τότε ίσως να μιλάμε πλέον για "τεχνητό εγκέφαλο". Προς το παρόν, η σχετική τεχνολογία μόλις κατάφερε να ξεπεράσει την εποχή της αθωότητας...

Το νευρωνικό chip κατασκευάστηκε έπειτα από έρευνα είκοσι και πλέον χρόνων, ενώ τα κυκλώματά του προσπαθούν να μιμηθούν τη διάταξη των νευρώνων στον εγκεφαλικό φλοιό.



X-Prize

Κάτι που όλοι πιστεύουμε πως θα γίνει πραγματικότητα κατά τις αμέσως επόμενες δεκαετίες είναι τα τουριστικά ταξίδια στο διάστημα. Ισως να αργήσει λίγο παραπάνω η κατασκευή του πρώτου "Χίλτον" στη Σελήνη ή τον Αρη, όμως η εποχή κατά την οποία θα κόβουμε βόλτες σε τροχιά γύρω από τη Γη, όπως μπαίνουμε σήμερα στη Ρόδα ή την Μπαλαρίνα ενός λούνα παρκ, μάλλον πλησιάζει.

Ενα ίδρυμα με έδρα τις ΗΠΑ, το X-Prize Foundation, ασχολείται με την προώθηση αυτού ακριβώς του οράματος μέσω ενός πρωτότυπου διαγωνισμού. Προσφέρει ούτε λίγο ούτε πολύ 10 εκατομμύρια δολάρια σε όποιους κατασκευάσουν, με δικά

Ενα ίδρυμα με έδρα τις ΗΠΑ, το X-Prize Foundation, προσφέρει ούτε λίγο ούτε πολύ 10 εκατομμύρια δολάρια σε όποιους κατασκευάσουν, με δικά τους έξοδα, ένα διαστημόπλοιο.

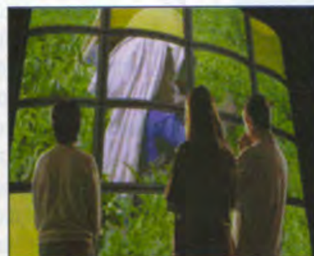


τους έξοδα, ένα διαστημόπλοιο που θα μπορέσει να κάνει δύο ταξίδια σε ύψος 100 χιλιομέτρων πάνω από την επιφάνεια της Γης και στη συνέχεια θα επιστρέψει στο έδαφος με ασφάλεια, φιλοξενώντας πλήρωμα τουλάχιστον τριών ατόμων.

Ηδη υπάρχουν 16 ομάδες ιδιωτών (απαγορεύεται η συμμετοχή κρατικών ή κυβερνητικών φορέων στο διαγωνισμό) που έχουν δηλώσει συμμετοχή με κάθε λογής πειραματικά σκάφη, τα οποία προσπαθούν εναγωνίως να τελειοποιήσουν προκειμένου να κατακτήσουν όχι μόνο το διάστημα, αλλά και το βαρύτιμο έπαθλο! Στόχος του X-Prize είναι να δώσει ώθηση στην τουριστική ανάπτυξη του διαστήματος, αφού τα οχήματα που θα κατορθώσουν να πραγματοποιήσουν με επιτυχία τα δύο διαστημικά ταξίδια θα χρησιμοποιηθούν για τη μεταφορά επιβατών, οι οποίοι φυσικά θα πληρώνουν αδρά το μακρινό ταξίδι τους. Η χρηματοδότηση του βραβείου προέρχεται από πολλαπλές πηγές, όπως η Paramount Studios και η εταιρία πιστωτικών καρτών First USA. Το καλύτερο, βέβαια, σας το αφήσαμε για το τέλος: Ποιος λέτε ότι είναι ο εμπνευστής και πρόεδρος του X-Prize Foundation; Μα... ένας Ελληνας, φυσικά, ο Πέτρος Διαμαντής! Τελικά, το δαιμόνιο της φυλής δίνει το "παρών" παντού και πάντα, ακόμα και στα πιο κρυφά μονοπάτια του ουρανού...

Επιστροφή στον Κήπο της Εδέμ







Το είπαν και "όγδοο θαύμα", ωστόσο θα έβρισκα πιο πειστικό και περιγραφικό το χαρακτηρισμό "ο νέος Κήπος της Εδέμ". Πρόκειται για ένα τεράστιο θερμοκήπιο, το οποίο αυτό τον καιρό κατασκευάζεται πυρετωδώς στη χερσόνησο της Κορνουάλης στην Αγγλία και θα φιλοξενεί, κάτω από τους ογκωδέστατους θόλους του, φυτά από τρεις διαφορετικές κλιματολογικές ζώνες του πλανήτη μας που θα αναπτύσσονται εκεί ακριβώς σαν να ήταν στο φυσικό περιβάλλον τους, καθώς και αρκετές ακόμα δραστηριότητες.

Η ολοκλήρωση του "Eden Project", όπως επίσημα αποκαλείται, προβλέπεται για την ερχόμενη άνοιξη, οπότε υπολογίζεται πως θα δέχεται περί τους 75.000 επισκέπτες το χρόνο. Το μέγεθός του αντιστοιχεί σε 35 γήπεδα ποδοσφαίρου, τα είδη φυτών που θα φιλοξενεί ξεπερνούν τα 80.000, ενώ το κόστος κατασκευής του προσεγγίζει τα 120 εκατομμύρια δολάρια!

Το μεγαλύτερο θερμοκήπιο του πλανήτη φιλοδοξεί ωστόσο να αποτελέσει κάτι πολύ περισσότερο από μία απλή έκθεση φυτών: Καλλιτέχνες από διάφορους χώρους (ζωγραφική, μουσική, γλυπτική κ.ο.κ.) θα "δένουν" αρμονικά τα έργα τους σε αυτόν το νέο Παράδεισο, ενώ οι επισκέπτες θα συμμετέχουν σε ομάδες εργασίας, μέσω των οποίων θα έχουν τη δυνατότητα να βιώνουν το μαγικό κόσμο της χλωρίδας, τα προβλήματα και τις ιδιομορφίες του, να μαθαίνουν χρήσιμα στοιχεία γι' αυτόν, καθώς και να επικοινωνούν μαζί του.

Η ολοκλήρωση του "Eden Project", όπως επίσημα αποκαλείται, προβλέπεται για την ερχόμενη άνοιξη, οπότε υπολογίζεται πως θα δέχεται περί τους 75.000 επισκέπτες το χρόνο.

Το Eden Project, αν και ακόμα βρίσκεται "under construction", δέχεται ήδη περιορισμένο αριθμό επισκεπτών, που έχουν την ευκαιρία να ζήσουν από κοντά τη μαγεία της φύσης. Οσοι από εσάς προγραμματίζετε πάντως ήδη κάποιο ταξιδάκι στην Κορνουάλη για να δείτε από κοντά αυτά τα θαυμαστά, καλού-κακού αποφεύγετε τις μηλιές: Δεν ξέρετε τι ήθελε προκύψει...



Συνεχίζεται το ηφαιστειακό θρίλερ στην Ιαπωνία

Σε προηγούμενο τεύχος του περιοδικού (Νο. 120) είχαμε αναφερθεί, από αυτήν εδώ τη στήλη, στις ηφαιστειακές δραστηριότητες που απασχολούν τελευταία τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου, αλλά ταυτόχρονα και τον διεθνή Τύπο, που αφιερώνει καθημερινά πολλές σελίδες στη σχετική θεματογραφία. Τότε το πρόβλημα είχε δημιουργηθεί από το ηφαίστειο Usu, να όμως που ένα... αδελφάκι του ζήλεψε και αποφάσισε να ενεργοποιηθεί με τη σειρά του για να κλέψει κι αυτό ολίγη δόξα! Φαίνεται, λοιπόν, πως μέρα με τη μέρα ο κίνδυνος μιας μεγάλης έκρηξης στο ηφαίστειο Oyama, που βρίσκεται στο κέντρο του νησιού Miyakejima της Ιαπωνίας, ενός τουριστικού θέρετρου 200 χιλιόμετρα νότια του Τόκιο, ολοένα αυξάνεται. Ηδη παρατηρήθηκε μία αλλαγή χρώματος στη θάλασσα, κοντά στις ακτές του νησιού, σημάδι πως πιθανότατα συνέβη ήδη μία υποθαλάσσια έκρηξη. Επιπλέον, η θερμοκρασία ανεβαίνει στην περιοχή του ηφαιστείου, ενώ τις τελευταίες εβδομάδες έχουν σημειωθεί περισσότερες από 2.500 σεισμικές δονήσεις, με την ισχυρότερη από αυτές να φτάνει στο μέγεθος των 3,9 Ρίχτερ. Ηδη δόθηκε μία εντολή εκκένωσης των σπιτιών 2.500 κατοίκων (τα δύο τρίτα του ντόπιου πληθυσμού), όταν οι επιστήμονες θεώρησαν πως μία μεγάλη έκρηξη ήταν πιθανή, χωρίς τελικά να επιβεβαιωθούν οι προβλέψεις τους.

Ο κίνδυνος μιας μεγάλης έκρηξης στο ηφαίστειο Oyama, που βρίσκεται στο κέντρο του νησιού Miyakejima της Ιαπωνίας, ενός τουριστικού θέρετρου 200 χιλιόμετρα νότια του Τόκιο, ολοένα αυξάνεται.

Τελευταία η φύση δείχνει να είναι πολύ οργισμένη στον πλανήτη μας. Μήπως βαρέθηκε πια τα τερτίπια των ανθρώπων κι αποφάσισε να τους ξεφορτωθεί σιγά σιγά; Who knows...



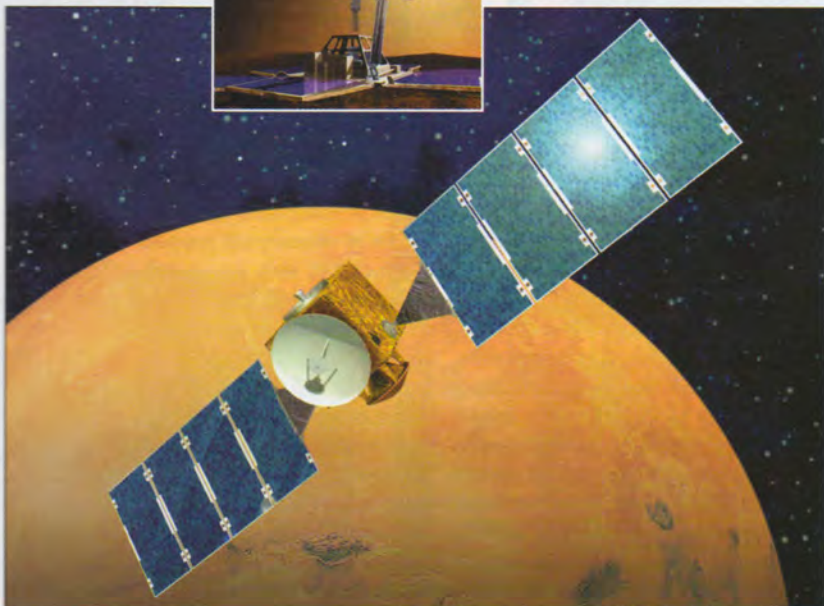
Ενα εξπρές για τον Αρη

Η πρόσφατη ανακάλυψη νερού στον Αρη, στην οποία αναφερθήκαμε διεξοδικά σε άλλο σημείο της στήλης, έχει πυροδοτήσει το ενδιαφέρον για τις επικείμενες αποστολές με προορισμό τον Κόκκινο Πλανήτη. Ολα δείχνουν πως το έτος-κλειδί θα είναι το 2003, οπότε αναμένεται εκεί στην κυριολεξία... κυκλοφοριακή συμφόρηση από διαστημόπλοια! Η Ευρωπαϊκή Διαστημική Εταιρία στέλνει το Mars Express, που θα φτάσει στον Αρη τον Δεκέμβριο του 2003 και θα παραμείνει σε τροχιά γύρω από αυτόν, θα ενσωματώνει όμως ταυτόχρονα όχημα προσεδάφισης με την ονομασία Beagle 2, το οποίο θα ψάξει για ίχνη νερού σε υγρή μορφή στην επιφάνεια και το υπέδαφος του πλανήτη. Στο παιχνίδι έχουν μπει και οι Ιάπωνες, που έχουν ήδη στο διάστημα το Nozomi (γνωστό και ως Planet-B), το οποίο κανονικά επρόκειτο να βρίσκεται κιόλας σε τροχιά γύρω από τον Αρη. Ωστόσο κατά τη διάρκεια μίας μανούβρας έχασε μεγάλη ποσότητα καυσίμων και πρέπει τώρα να περιμένει ακόμα τέσσερα χρόνια, ώστε να συγκεντρώσει την ενέργεια που απαιτείται για να μπει σε τροχιά, κάτι που προγραμματίζεται επίσης για το 2003. Η NASA, αν και δεν έχει ακόμα λάβει τις οριστικές αποφάσεις της για την επιστροφή της στην εξερεύνηση του Κόκκινου Πλανήτη μετά τις πρόσφατες αποτυχίες, δέχεται μεγάλες πιέσεις εξαιτίας των δύο αυτών αποστολών για να στείλει και αυτή στον Αρη διαστημόπλοιο, όχημα προσεδάφισης ή και τα δύο μαζί, το 2003.

Η Ευρωπαϊκή Διαστημική Εταιρία στέλνει στον Αρη το Mars Express, που θα φτάσει εκεί τον Δεκέμβριο του 2003 και θα παραμείνει σε τροχιά, θα ενσωματώνει όμως ταυτόχρονα όχημα προσεδάφισης με την ονομασία Beagle 2.

Στο μεταξύ, οι επιστήμονες του Johnson Space Center στο Τέξας προχωρούν με γρήγορα βήματα στην ανάπτυξη καυσίμων από ηλεκτρικά φορτισμένα αέρια πλάσματος, τεχνολογία που πρόκειται να επιταχύνει σημαντικά τις ταχύτητες των διαστημόπλοιων. Ετσι, ένα ταξίδι με προορισμό τον Αρη θα διαρκεί μόνο τρεις μήνες αντί για οκτώ, που επιτρέπει η σημερινή συμβατική τεχνολογία. Οι πρώτες δοκιμαστικές πτήσεις με τη νέα αυτή μορφή καυσίμων έχουν προγραμματιστεί για το 2004.





Σωτήριον έτος... 5008!

Μπορεί εμείς να γιορτάσαμε φέτος με τυμπανοκρουσίες και πυροτεχνήματα την έλευση του 21ου μ.Χ. αιώνα και της νέας χιλιετίας, ωστόσο κάπου αλλού, μόλις πριν από μερικές ημέρες ολοκληρώθηκαν οι εορταστικές



εκδηλώσεις για την έλευση του σωτήριου έτους... 5008! Αναφερόμαστε στους ινδιάνους Aymara της Βολιβίας, οι οποίοι γιόρτασαν τα 5008 χρόνια από την έναρξη του δικού τους ημερολογίου με μια εκπληκτική τελετουργική εκδήλωση στα ερείπια του Τιχουανάκο, μίας από τις πλέον θρυλικές και ιστορικές αρχαίες πόλεις της προ-κολομβιανής εποχής. Εκατοντάδες ινδιάνοι της φυλής

Οι ινδιάνοι Aymara της Βολιβίας, γιόρτασαν τα 5008 χρόνια από την έναρξη του δικού τους ημερολογίου, με μια εκπληκτική τελετουργική εκδήλωση στα ερείπια του Τιχουανάκο.

συγκεντρώθηκαν, ψέλνοντας ολόκληρη τη νύχτα ύμνους στις θεότητες του Ηλιου και της Γης, ενώ καθώς οι πρώτες ακτίνες του πρωινού φωτός περνούσαν μέσα από την περιβόητη "Πύλη του Ηλιου", ο δήμαρχος του Τιχουανάκο ανακοίνωσε επίσημα την έλευση του νέου έτους.

Καθώς τα τελευταία χρόνια το ενδιαφέρον στη Βολιβία για τους αρχαίους πολιτισμούς της περιοχής έχει αναθερμανθεί, η όλη τελετή γνώρισε μεγάλη δημοσιότητα και πολλά διεθνή πρακτορεία συμπεριέλαβαν εκτενείς ανταποκρίσεις από αυτήν. Να μη στενοχωρηθώ τώρα όταν σκέφτομαι πως εδώ στην Ελλάδα κάνουμε όλη κι όλη μία μεγάλη τελετή σύμφωνα με τις αρχαίες παραδόσεις, κάθε τέσσερα χρόνια στην Ολυμπία, και φέτος καταφέραμε να καταστρέψουμε ακόμα κι αυτήν;

ΗΧΕΙΑ Cambridge

Για κάθε τσέπη και κάθε χώρο

Από την εποχή που οι υπολογιστές απέκτησαν multimedia δυνατότητες, η ανάγκη ύπαρξης ενός ζεύγους ηχείων δίπλα τους έγινε ζωτική. Τα πρώτα ηχεία που χρησιμοποιούσαν οι υπολογιστές ήταν μικρής ισχύος και όχι ιδιαίτερα υψηλής ποιότητας, καθώς ο παραγόμενος ήχος από την κάρτα δεν ήταν τόσο σπουδαίος, ώστε να απαιτεί αξιόλογα ηχεία.

Του Δημήτρη Καρέτσου

dimcar@compulink.gr

Από την εποχή που η Creative Labs παρουσίασε την πρώτη SoundBlaster, οι απαιτήσεις του χρήστη από τα ηχεία του συνεχώς αυξάνονται. Βέβαια, ακόμα και μέχρι πρόσφατα, τα ηχεία που κυκλοφορούσαν για τους χρήστες των υπολογιστών δεν μπορούσαν να συγκριθούν με τα ηχεία ενός ηχοσυστήματος. Οι αλλαγές στο χώρο άρχισαν να γίνονται όταν οι multimedia δυνατότητες του υπολογιστή επεκτάθηκαν στο χώρο του DVD και γενικά του ψηφιακού ήχου. Η παρουσία της σειράς καρτών ήχου SoundBlaster Live! αύξησε κατακόρυφα την ανάγκη για ύπαρξη κορυφαίων ηχείων. Τον τελευταίο καιρό παρουσιάζονται όλο και περισσότερα μοντέλα. Κοινό σημείο όλων είναι η ύπαρξη ψηφιακών συνδέσεων, subwoofer και πολλές φορές περισσότερων από 2 ηχείων. Η ύπαρξη AC-3 αποκωδικοποιητή για την αναπαραγωγή DVD τίτλων γίνεται όλο και περισσότερο κοινή, ειδικά στα κορυφαία μοντέλα κάθε εταιρίας. Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε τρία σετ κορυφαίων ηχείων που διατίθενται στην αγορά. Καθένα από τα σετ αυτά απευθύνεται σε διαφορετικούς ανθρώπους, ώστε να καλύψουμε κάθε οικονομική βάση. Τα ηχεία που παρουσιάζουμε ανήκουν όλα στην Creative Labs. Ο λόγος που αναφερόμαστε σε μοντέλα αυτής της εταιρίας είναι ότι ο χρήστης μπορεί να τα βρει παντού, ενώ και το κόστος τους είναι αρκετά χαμηλό. Πρέπει να σημειώσουμε ότι τα ηχεία της Creative κυκλοφορούν υπό το όνομα της Cambridge, η οποία ουσιαστικά είναι η κατασκευάστρια που έχει εξαγοραστεί από την Creative.

CAMBRIDGE SOUNDWORKS DIGITAL

Τα πρώτα ηχεία στα οποία θα αναφερθούμε είναι τα Cambridge SoundWorks Digital. Πρόκειται για την τελευταία υλοποίηση της εταιρίας και έχουν κυκλοφορήσει πολύ λίγο καιρό. Προς το παρόν, είναι αρκετά δύσκολο να βρεθούν, για το λόγο ότι είναι ένα ολοκαίνουριο προϊόν. Το πακέτο που αγοράζει ο χρήστης περιλαμβάνει δύο ηχεία-δορυφόρους και ένα subwoofer. Τα ηχεία έχουν χρώμα μαύρο. Η ποιότητα κατασκευής τους είναι κορυφαία, όπως αρμόζει στα



προϊόντα της εταιρίας. Τα ηχεία είναι αρκετά μικρά σε μέγεθος και μπορούν άνετα να τοποθετηθούν σε οποιοδήποτε γραφείο. Το subwoofer, από την άλλη, είναι μια αρκετά στιβαρή κατασκευή. Είναι ξύλινο και αρκετά μεγάλο, για να αποδίδει όσο το δυνατόν καλύτερα. Η εγκατάσταση των ηχείων απαιτεί μία αρκετά απλή διαδικασία: Ο χρήστης, αφού βρει τα κατάλληλα σημεία στα οποία θα τοποθετηθούν, πρέπει να κάνει τη συνδεσμολογία. Τα απαραίτητα καλώδια συμπεριλαμβάνονται στο πακέτο και έχουν μήκος τρία μέτρα, έτσι ώστε να μπορεί ο χρήστης να τοποθετήσει τα ηχεία αρκετά μακριά από τον υπολογιστή. Τα ηχεία συνδέονται στο subwoofer, στο οποίο επίσης συνδέεται ένα χει-

ριστήριο για τη ρύθμιση του ήχου. Η τελική σύνδεση με τον υπολογιστή γίνεται μέσω του subwoofer. Αυτό που έχει ιδιαίτερη σημασία είναι το γεγονός ότι το σετ μπορεί να συνδεθεί ψηφιακά με την κάρτα ήχου μέσω της εισόδου SPDIF που διαθέτει. Πρέπει βέβαια να υπάρχει αντίστοιχη έξοδος στην κάρτα ήχου, γι' αυτό συνίσταται η κάρτα να ανήκει στη σειρά Live! της Creative. Πέρα από την ψηφιακή είσοδο, υπάρχει και τυπική αναλογική, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από ανθρώπους που δεν έχουν την κατάλληλη κάρτα ήχου. Η ισχύς του παραγόμενου ήχου είναι ικανοποιητική. Το subwoofer αποδίδει 24Watt και τα δύο ηχεία μαζί 16Watt, δίνοντας συνολική ισχύ 40Watt RMS. Στην πράξη, τα ηχεία δείχνουν και είναι πολύ δυνατά. Μάλιστα, αν γίνει εκμετάλλευση της ψηφιακής εισόδου, το αποτέλεσμα είναι σαφώς καλύτερο, καθώς ο παραγόμενος ήχος είναι καθαρότερος. Για όσους χρήστες αναζητούν ένα σετ από τρία και όχι περισσότερα ηχεία, η παρούσα πρόταση είναι μία άριστη αγορά και σαφώς αξίζει να την προσέξετε. Για τους περισσότερο απαιτητικούς χρήστες ακολουθούν ανώτερες προτάσεις, τόσο τεχνολογικά όσο και οικονομικά.

CAMBRIDGE SOUNDWORKS DIGITAL



- Δυνατότητα ψηφιακής σύνδεσης
- Υψηλή απόδοση

CAMBRIDGE SOUNDWORKS FOURPOINTSURROUND FPS2000 DIGITAL

Η δεύτερη λύση της Cambridge ακούει στο όνομα SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital. Ουσιαστικά πρόκειται για μία βελτιωμένη έκδοση των προηγούμενων ηχείων, η οποία όμως βρίσκεται περισσότερο χρόνο στην αγορά. Η παρούσα λύση της εταιρίας απευθύνεται σε εκείνους τους χρήστες οι οποίοι αναζητούν surround και όχι απλώς στερεοφωνικό ήχο. Το πακέτο περιέχει 4 ηχεία/δορυφόρους και ένα subwoofer. Το τελευταίο διαθέτει πλήθος εισόδων και εξόδων, καθώς αποτελεί το μεσολαβητή μεταξύ της κάρτας ήχου και των ηχείων. Διαθέτει δύο αναλογικές εισόδους καθώς και δύο ψηφιακές, ενώ υπάρχουν και οι απαραίτητοι έξοδοι για τη σύνδεση των ηχείων. Στο subwoofer συνδέεται επίσης το ρυθμιστικό για την ένταση του ήχου με ένα αρκετά μεγάλο καλώδιο. Οπως ακριβώς συμβαίνει και με τα προηγούμενα ηχεία, υπάρχει δυνατότητα το ρυθμιστικό αυτό να κολλήσει πάνω στην οθόνη, χρησιμοποιώντας ταινία διπλής όψης. Πέρα από τη δυνατότητα ρύθμισης του ήχου, υπάρχει πάνω στο subwoofer ρυθμιστικό για την ένταση του μπάσου που παράγεται από αυτό. Πρέπει να σημειώσουμε ότι η ρύθμιση των μπάσων πρέπει να γίνει μία φορά, ανάλογα με το μέγεθος του δωματίου, και στη συνέχεια καλό είναι να παραμένει σταθερή η αρχική ρύθμιση, καθώς μεταβάλλεται και η ποιότητα του ήχου. Σε γενικές γραμμές το woofer είναι το ίδιο με αυτό που συναντήσαμε παραπάνω, ωστόσο η απόδοσή του διαφοροποιείται ελαφρά, καθώς αποδίδει 25Watt RMS. Κάθε ηχείο έχει ισχύ 7Watt και έτσι το σύνολο είναι περίπου 53Watt πραγματικής ισχύος. Για ένα τυπικό δωμάτιο, ο αριθμός αυτός είναι άκρως ικανοποιητικός. Πρέπει ακόμα να σημειώσουμε ότι, έχοντας τέσσερα ηχεία, είναι δυνατόν να εκμεταλλευτούμε ακόμα καλύτερα τόσο τον τρισδιάστατο ήχο των παιχνιδιών όσο και τον surround ήχο που παράγει μία ταινία DVD. Τα καλώδια που συνοδεύουν το πακέτο είναι μεγάλα. Ειδικά αυτά που προορίζονται για τα πίσω ηχεία φτάνουν τα 5 μέτρα. Για τα ίδια ηχεία υπάρχουν στο πακέτο δύο stands, για να μπορέσουμε να τα στερεώσουμε σε ένα σταθερό σημείο. Για όσους αναζητούν γεμάτο και δυνατό ήχο, ο οποίος θα μπορεί να πλημμυρίζει όλο το δωμάτιο, τα Cambridge SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital είναι μία άριστη λύση, ειδικά σε θέμα κόστους προς απόδοση, καθώς κοστίζουν λιγότερο από 50.000 δρχ.

CAMBRIDGE SOUNDWORKS FOURPOINTSURROUND FPS2000 DIGITAL



- Δυνατότητα για surround ήχο
- Δυνατότητα ψηφιακής σύνδεσης
- Υψηλή σχέση απόδοσης προς τιμή

CAMBRIDGE SOUNDWORKS DESKTOP THEATER 5.1 DTT2500

Η αρτιότερη αλλά και ακριβότερη λύση της εταιρίας είναι τα Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1 DTT2500. Το σετ αυτό των ηχείων είναι η εξέλιξη των παλαιότερων Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1, τα οποία ήταν τα πρώτα ηχεία για υπολογιστή που υποστήριζαν το πρότυπο AC-3. Το συγκεκριμένο πρότυπο εφαρμόζεται στους DVD τίτλους και επιτρέπει την αναπαραγωγή αληθοφανούς και σχεδόν πραγματικού ήχου. Το πρότυπο αυτό υποστηρίζει 5+1 ηχεία, εκ των οποίων τα τέσσερα είναι οι δορυφόροι, ένα είναι το subwoofer, ενώ υπάρχει και ένα κεντρικό ηχείο. Από καθεμία από αυτές τις 6 πηγές, όταν χρησιμοποιείται το AC-3, ακούγεται διαφορετικός ήχος. Ετσι, εφόσον τα ηχεία είναι σωστά τοποθετημένα σε ένα δωμάτιο, ο ήχος ακούγεται πραγματικός. Το παρόν σετ ηχείων της εταιρίας αξιοποιεί πλήρως τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά. Διαθέτει συνολικά 6 πηγές ήχου, οι οποίες διαχωρίζονται σύμφωνα με τα ανωτέρω πρότυπα. Τόσο οι δορυφόροι όσο και το κεντρικό ηχείο είναι μαγνητικά ασφαλισμένα, έτσι ώστε, αν τοποθετηθούν κοντά σε ένα monitor, να μην υπάρχει παραμόρφωση. Κάθε ηχείο έχει ισχύ 7Watt, με το subwoofer να αποδίδει 25Watt. Μέχρι





Creative Labs SoundBlaster Live! Player

Η συγκεκριμένη κάρτα ήχου αποτελεί μία κορυφαία αγορά για κάθε χρήστη. Οποιοσδήποτε θέλει να αποκτήσει υψηλή ποιότητα στον παραγόμενο από το PC ήχο δεν έχει παρά να καταφύγει στην αγορά της. Χρησιμοποιώντας το EMU101K chipset, η κάρτα καταφέρνει να ξεχωρίσει χάρη στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και τη χαμηλή τιμή της. Στο πίσω μέρος της κάρτας υπάρχουν δύο στερεοφωνικές έξοδοι ήχου, S/PDIF out καθώς και δύο είσοδοι ήχου για λήψη σημάτων από εξωτερικές συσκευές. Η ψηφιακή έξοδος που διαθέτει μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να γίνει σύνδεση με ηχεία, τα οποία διαθέτουν τις αντίστοιχες εισόδους, ούτως ώστε η ποιότητα του ήχου να αγγίζει το τέλειο. Η ποιότητα του παραγόμενου ήχου είναι εξαιρετική. Ταυτόχρονα, χάρη στην πλήρη υποστήριξη του πρότυπου EAX, παράγονται εντυπωσιακά ηχητικά εφέ σε κάθε υποστηριζόμενη εφαρμογή.

Οι drivers της κάρτας παρέχουν πλήθος λειτουργιών, ενώ το ιδιαίτερα καλαίσθητο περιβάλλον λειτουργίας δημιουργεί μία άριστη εικόνα στο χρήστη. Με κόστος περίπου στις 20.000 δρχ. στην ΟΕΜ έκδοση, αγοράστε τη χωρίς δεύτερη σκέψη, για να συνοδεύσετε τα ηχεία σας.

CAMBRIDGE SOUNDWORKS DESKTOP THEATER 5.1 DTT2500







εδώ ισχύουν ό,τι και στα FPS2000 Digital. Ωστόσο, έχει προστεθεί και ένα κεντρικό ηχείο με ισχύ 21Watt, αυξάνοντας τη συνολική ηχητική δύναμη στα 69Watt. Η ποιότητα κατασκευής είναι στο σύνολό της κορυφαία και εντυπωσιάζει. Εντυπωσιακή είναι και η απόδοση του σετ, ειδικά όταν γίνεται αναπαραγωγή κάποιου τίτλου DVD. Στην περίπτωση αυτή ο χρήστης μένει στην κυριολεξία άφωνος, καθώς νιώθει ότι βρίσκεται στην ταινία. Η απόδοση του ήχου, τουλάχιστον ποιοτικά, είναι αντίστοιχη του κινηματογράφου, ενώ σημαντικό είναι το γεγονός ότι μπορούμε να εκμεταλλευτούμε την πληθώρα ηχείων και από πηγές που δεν υποστηρίζουν AC-3 ήχο, χρησιμοποιώντας ειδικό sofware της Creative. Πρέπει ακόμα να αναφέρουμε ότι η ποιότητα του ήχου αυξάνεται σημαντικά όταν τα ηχεία διασυνδέονται με κάποια κάρτα της σειράς SoundBlaster Live! και μέσω της ψηφιακής εισόδου που παρέχεται. Τα ηχεία αποτελούν την κορυφαία λύση για τους χρήστες υπολογιστών, ωστόσο μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από όσους έχουν μία συσκευή DVD και θέλουν να αποκτήσουν ένα φθηνό ηχοσύστημα για να απολαμβάνουν τις ταινίες. Αν και τα χρήματα που πρέπει να ξοδευτούν είναι αρκετά, κοντά στις 100.000δρχ., το αποτέλεσμα θα υπερκαλύψει κάθε ενδοιασμό σας. Δείτε τα διότι πράγματι αξίζουν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η επιλογή των κατάλληλων ηχείων είναι αρκετά δύσκολη. Ωστόσο, και καθώς η ποιότητα του ήχου συνεχώς βελτιώνεται, πρέπει πια ο χρήστης να ξεφύγει από την απλή λύση των δύο ηχείων που κοστίζουν ελάχιστα. Οταν κάποιος αγοράζει ένα σύστημα για να παίζει παιχνίδια και να βλέπει ταινίες DVD, τα απλά ηχεία δεν είναι αρκετά. Τα παιχνίδια χρησιμοποιούν πρότυπα, εξομοιώνοντας ήχο τριών διαστάσεων (EAX, A3D, DirectSound 3D), ενώ κανείς δεν μπορεί να απολαύσει μία ταινία DVD με ένα σετ δύο ηχείων. Το subwoofer είναι απαραίτητο, όπως απαραίτητο είναι τα ηχεία να παράγουν κρυστάλλινο και καθαρό ήχο. Εδώ που έχουν φτάσει τα πράγματα σήμερα, κάτι τέτοιο είναι εφικτό με σχετικά λίγα χρήματα, αρκεί ο χρήστης να γνωρίζει τι πρέπει να αγοράσει. Οι τρεις διαφορετικές προτάσεις που παρουσιάζουμε καλύπτουν το σύνολο των χρηστών. Βασικό κοινό γνώρισμά τους είναι η κορυφαία ποιότητα κατασκευής, που έχει ως άμεσο αποτέλεσμα και την πολύ υψηλή ποιότητα ήχου. Για όσους δεν θέλουν να ξοδέψουν πολλά χρήματα και είναι ευχαριστημένοι με 2+1 ηχεία, τα Cambridge SoundWorks Digital είναι μακράν η αρτιότερη λύση και τα μοναδικά που διαθέτουν ψηφιακή είσοδο. Για τους υπόλοιπους και περισσότερο απαιτητικούς χρήστες, τα άλλα δύο σετ είναι άριστες επιλογές, αλλά απαιτούν να μπει το χέρι βαθύτερα στην τσέπη. Ωστόσο, το αποτέλεσμα θα ανταμείψει τους τολμηρούς.

PC

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

	SoundWorks Digital	SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital	SoundWorks DeskTop Theater 5.1 DTT2500
Αριθμός δορυφόρων	2	4	4
Ισχύς δορυφόρων (Watt RMS)	2x8	4x7	4x7
Subwoofer	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ
Ισχύς subwoofer (Watt RMS)	24	25	25
Κεντρικό ηχείο	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ
Ισχύς κεντρικού ηχείου (Watt RMS)	-	-	21
Ψηφιακές είσοδοι	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ
AC-3 Αποκωδικοποίηση	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ
Διάθεση	Πουλιάδης και Συν., Altec, Info-Quest	Πουλιάδης και Συν., Altec, Info-Quest	Πουλιάδης και Συν., Altec, Info-Quest
Τιμή (δρχ. + ΦΠΑ)	-	42.000	82.500

CD-RECORDERS

Μεταφερόμενες εγγραφές

Η ανάγκη για την απόκτηση ενός CD Recorder είναι μεγάλη για πλήθος χρηστών. Τα δεδομένα που χρειαζόμαστε είναι πολλά και οι σκληροί δίσκοι δεν είναι ποτέ αρκετοί. Ετσι, η αγορά μιας συσκευής εγγραφής CD είναι αναγκαία.

Υπάρχουν πολλοί τύποι CD Recorders. Περισσότερο διαδεδομένα είναι αυτά που συνδέονται εσωτερικά σε ένα PC, αξιοποιώντας το ATAPI interface. Ωστόσο, πολλές είναι οι περιπτώσεις που χρειαζόμαστε μία συσκευή την οποία θα μπορούμε ανά πάσα στιγμή να μεταφέρουμε. Πόσες φορές δεν έχει χρειαστεί να ζητήσουμε από κάποιον φίλο να μας δώσει ένα μεγάλο αρχείο που ο ίδιος έχει κατεβάσει από το Internet και το οποίο δεν χωράει σε μια τυπική δισκέτα. Στις περιπτώσεις αυτές, η λύση που συνήθως εφαρμόζεται είναι η μεταφορά του ίδιου του σκληρού δίσκου, είτε αυτός είναι ο δικός μας είτε ο δίσκος του ανθρώπου που έχει το αρχείο, ώστε να γίνει ανταλλαγή των αρχείων. Η μέθοδος αυτή είναι αρκετά επικίνδυνη για τους σκληρούς δίσκους, καθώς η μεταφορά μπορεί να αποβεί μοιραία για τα περιεχόμενα της συσκευής. Οι σκληροί δίσκοι είναι ιδιαίτερα ευπαθείς σε κάθε είδους τράνταγμα και σίγουρα η μετακίνησή τους δεν είναι η ενδεδειγμένη λύση.

Οι εξωτερικές συσκευές εγγραφής πάντα ήταν μία λύση για όσους χρειάζονται μεταφερόμενο αποθηκευτικό χώρο. Το πρόβλημα μέχρι πρόσφατα ήταν ότι οι περισσότερες από τις συσκευές αυτές χρησιμοποιούσαν ως interface επικοινωνίας με τον υπολογιστή την παράλληλη θύρα. Η συγκεκριμένη θύρα δεν είναι ικανή για υψηλές ταχύτητες εγγραφής, καθώς προσφέρει χαμηλό bandwidth. Πέρα από την αδυναμία για χρήση υψηλών ταχυτήτων εγγραφής, κάθε recorder που χρησιμοποιεί την παράλληλη θύρα χρησιμοποιεί όλη την υπολογιστική ισχύ, με αποτέλεσμα να μην μπορεί ο χρήστης να κάνει κάποια άλλη δουλειά στον υπολογιστή του. Υπάρχουν και κάποιες συσκευές οι οποίες αξιοποιούν το SCSI interface, ωστόσο το κόστος τους είναι ιδιαίτερα υψηλό.

Το κενό που υπάρχει μεταξύ των δύο αυτών τύπων έρχονται να καλύψουν οι συσκευές που αξιοποιούν το USB πρότυπο. Χάρη στο USB, η σύνδεση και η χρήση ενός εξωτερικού CD-R γίνεται πολύ εύκολα, ενώ αυξάνονται και οι ταχύτητες εγγραφής και ανάγνωσης. Αν και ακόμα δεν έχουν δηλώσει υποστήριξη στο USB πολλοί κατασκευαστές συσκευών CD-R, εμείς είχαμε στη διάθεσή μας τρεις εκπροσώπους, τρεις εξωτερικές συσκευές που χρησιμοποιούν το πρότυπο USB για τη σύνδεση με τον υπολογιστή.

FREECOM TRAVELLER USB

Η Freecom είναι μία πασίγνωστη εταιρία στο χώρο των φορητών υπολογιστών. Οι συσκευές που διαθέτει για το κοινό της χρησιμοποιούνται περισσότερο από τους κατόχους notebook, ωστόσο υπάρχουν και κάποια μοντέλα τα οποία



Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

έχουν ευρεία απήχηση και απευθύνονται σε κάθε χρήστη. Το προϊόν ξεχωρίζει με την πρώτη ματιά. Το μικρό μέγεθός του και το διάφανο μπλε χρώμα του δίνουν μία διαφορετική αίσθηση και προσθέτουν στο PC μια γεύση από i-Mac. Το Traveller είναι η μικρότερη σε μέγεθος από τις τρεις συσκευές που είχαμε στα χέρια μας, με αρκετή μάλιστα διαφορά σε σχέση με τις άλλες. Η σύνδεσή της επιτυγχάνεται χωρίς το παραμικρό πρόβλημα, καθώς η εταιρία έχει φροντίσει ιδιαίτερα τους παρεχόμενους driver. Οι ταχύτητες που υποστηρίζει το παρόν μοντέλο είναι τυπικές για την κατηγορία των USB CD Recorders. Ετσι, μας επιτρέπει να γράψουμε και να επανεγγράψουμε σε ταχύτητες 4x (600KB/sec), ενώ η ανάγνωση CD γίνεται σε ταχύτητα 20x. Σε αυτό το σημείο διαφοροποιείται αρκετά απέναντι στους δύο ανταγωνιστές του, καθώς η ταχύτητα ανάγνωσης που προσφέρει είναι 3,5 φορές υψηλότερη. Το buffer της συσκευής ανέρχεται στα 2MB, ποσό πλήρως ικανοποιητικό για τις σχετικά χαμηλές ταχύτητες που υποστηρίζει η συσκευή.

Οι καινοτομίες του Freecom Traveller συνεχίζονται. Η συσκευή έχει τη δυνατότητα να λειτουργεί και με μπαταρίες, πέρα από την τροφοδοσία του ρεύματος. Στην περίπτωση αυτή, μπορεί να λειτουργεί σε πλήρη ταχύτητα εγγραφής και ανάγνωσης για περίπου 2 ώρες. Η ικανότητα αυτή είναι περισσότερο αξιοποιήσιμη από τους κατόχους φορητών υπολογιστών. Η μπαταρία είναι επαναφορτιζόμενη και γεμίζει αυτόματα κάθε φορά που η συσκευή συνδέεται με τροφοδοσία ρεύματος. Ενα ακόμα σημαντικό πλεονέκτημα που προσφέρεται από τη συσκευή και τον ιδιαίτερο σχεδιασμό της είναι η ικανότητα αλλαγής του interface επικοινωνίας με τον υπολογιστή. Πώς μπορεί να γίνει αυτό; Η εταιρία έχει προνοήσει ούτως ώστε το καλώδιο USB να μπορεί να αλλαχθεί και να χρησιμοποιηθεί κάποιο άλλο. Οι επιλογές που προσφέρονται είναι επικοινωνία μέσω παράλληλης θύρας καθώς και μέσω PC Card. Τα δύο αυτά καλώδια πωλούνται ξεχωριστά. Χάρη σε αυτά, το Traveller γίνεται πλήρως συμβατό με κάθε είδος υπολογιστή που κυκλοφορεί στην αγορά.

Το software που παρέχεται μαζί με τη συσκευή περιορίζεται στα προγράμματα εγγραφής, τα οποία ανήκουν στην Adaptec. Πρόκειται για τα γνωστά Easy CD Creator και Direct CD.



HEWLETT-PACKARD CD WRITER PLUS 8210E

Η HP είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες hardware παγκοσμίως. Τα προϊόντα της θεωρούνται πάντα μεταξύ των κορυφαίων, καθώς χαρακτηρίζονται για την αξιοπιστία και την υψηλή ποιότητα κατασκευής. Το παρόν μοντέλο της αποτελεί την πρόταση της εταιρίας στο χώρο των εξωτερικών συσκευών εγγραφής με σύνδεση USB. Εξωτερικά το μοντέλο θυμίζει παλαιότερες υλοποιήσεις της εταιρίας, που χρησιμοποιούσαν την παράλληλη θύρα για την επικοινωνία με τον υπολογιστή. Πρόκειται για μία αρκετά ογκώδη και συγχρόνως στιβαρή κατασκευή. Πράγματι, αν κάποιος συγκρίνει το μοντέλο της HP με αυτό της Freecom, θα καταλήξει στο ότι οι δύο συσκευές δεν έχουν καμία σχέση. Το CD Writer Plus 8210e είναι μία αυτούσια εξωτερική, αλλά όχι μεταφερόμενη συσκευή, καθώς σε σύγκριση με πολλά sub-notebooks έχει το ίδιο μέγεθος.



Η σύνδεση με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται αποκλειστικά μέσω της θύρας USB. Δεν υπάρχει πρόβλεψη για άλλον τρόπο, όπως συμβαίνει με το προαναφερόμενο μοντέλο. Η σύνδεση επιτυγχάνεται απρόσκοπτα χωρίς να ανοίξετε το κουτί του υπολογιστή. Αμέσως μετά τη σύνδεση στη θύρα, ο υπολογιστής αναγνωρίζει τη συσκευή και ζητά τον driver, ο οποίος παρέχεται σε ένα CD. Οι drivers του δεν μας προκάλεσαν κάποιο πρόβλημα και έτσι η εγκατάσταση ολοκληρώθηκε άμεσα. Η συσκευή ήταν έτοιμη να λειτουργήσει χωρίς να είναι απαραίτητη επανεκκίνηση.

Οι ταχύτητες που υποστηρίζει το CD Writer Plus 8210e είναι 4x για εγγραφή και επανεγγραφή. Η ταχύτητα ανάγνωσης περιορίζεται σε μόλις 900KB/sec, αντίστοιχη του 6x. Αντίθετα, οι ταχύτητες εγγραφής και επανεγγραφής είναι οι τυπικές της κατηγορίας. Το buffer της συσκευής ανέρχεται στα 2MB, ποσό τυπικό.

Η συσκευή υποστηρίζει όλους τους γνωστούς τρόπους εγγραφής: Track at once, Disc at once, Incremental (packet) και Multisession. Η τροφοδοσία της συσκευής γίνεται διαμέσου του τροφοδοτικού που διαθέτει. Δεν υπάρχει δυνατότητα για λειτουργία με μπαταρία. Τα προγράμματα εγγραφής που περιλαμβάνονται στο πακέτο ανήκουν στην Adaptec. Πρόκειται για τα Easy CD Creator και DirectCD σε παλαιότερες εκδόσεις (3.5 και 2.5 αντίστοιχα). Επίσης, το πακέτο περιλαμβάνει τα προγράμματα Neato CD Labeler, FilingCentral, Broderbund Multimedia Organizer Deluxe και Sonic Foundry ACID. Σε γενικές γραμμές, η πρόταση της HP είναι άξια προσοχής, χάρη στην αξιοπιστία του ονόματος της εταιρίας, αλλά και στο πλήθος software που διαθέτει.



ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Κατά την εγκατάσταση μιας συσκευής USB πρέπει να προσεχθούν κάποιες λεπτομέρειες, για να μην προκληθούν προβλήματα.

- Είναι απαραίτητο, για να λειτουργήσει το USB, να είναι εγκατεστημένο λειτουργικό σύστημα της Microsoft. Συγκεκριμένα, οι USB συσκευές λειτουργούν σε Windows 95 OSR2, Windows 98/98SE, Windows 2000. Κάτοχοι λειτουργικού Windows 95 ή Windows NT καλύτερα να καταφύγουν σε άλλου είδους recorder.
- Μέσα από το BIOS πρέπει να γίνει ρύθμιση έτσι ώστε ο USB controller να αποκτήσει αποκλειστικό IRQ. Με αυτό τον τρόπο λύνονται πολλά από τα προβλήματα.
- Οι κάτοχοι mainboards βασισμένων σε VIA chipset, καλό είναι να βρουν και να κατεβάσουν τα τελευταία BIOS updates και τους πιο πρόσφατους drivers. Ετσι, θα λυθούν προβλήματα ασυμβατότητας.
- Καλό είναι κατά τη χρήση ενός CD Recorder που χρησιμοποιεί το USB interface να είμαστε σίγουροι ότι δεν υπάρχει περίπτωση να αποσυνδεθεί το USB καλώδιο.



PHILIPS CDRW400 SERIES USB

Η τρίτη συσκευή που αξιοποιεί τη USB θύρα για να συνεργάζεται με τον υπολογιστή και να εκτελεί εγγραφές ανήκει στην ολλανδική Philips. Το μοντέλο CDRW400 Series USB ξεχωρίζει χάρη στον ιδιαίτερο σχεδιασμό του. Η όψη του μοιάζει με τα υπόλοιπα μοντέλα της εταιρίας και τα χρώματά του είναι χρυσαφί με μαύρο. Το μέγεθός του δεν ξεπερνά πολύ αυτό μιας εσωτερικής συσκευής, ωστόσο αυτό που χαλάει την καλή οπτική εντύπωση είναι η μέτρια ποιότητα κατασκευής που χαρακτηρίζει τη συσκευή. Τα πλαστικά που την απαρτίζουν δίνουν μία "ψεύτικη" αίσθηση.

Οι ταχύτητες που υποστηρίζει το μοντέλο της Philips είναι οι ίδιες με αυτές του HP. Τετραπλή για εγγραφή και επανεγγραφή και εξαπλή για ανάγνωση. Το buffer που διαθέτει η συσκευή ανέρχεται στο τυπικό πλέον μέγεθος των 2MB.

Τα προβλήματα με την παρούσα συσκευή εμφανίστηκαν κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Συνδέοντας το recorder στην αντίστοιχη θύρα του υπολογιστή, αναγνωρίστηκε άμεσα από το λειτουργικό και ζητήθηκε ο driver. Τοποθετώντας τη δισκέτα με τον driver και προσπαθώντας να ολοκληρώσουμε την εγκατάσταση, τα Windows κόλλησαν. Το mouse δεν μπορούσε να μετακινηθεί και τίποτα δεν λειτουργούσε. Το πρόβλημα αυτό δημιουργήθηκε σε τρία διαφορετικά συστήματα, όπου έγιναν οι δοκιμές, και το αποτέλεσμα ήταν πάντα το ίδιο. Πρέπει να σημειώσουμε ότι, αποσυνδέοντας τη συσκευή από τη USB θύρα, το σύστημα επανήλθε άμεσα. Δοκιμάσαμε να χρησιμοποιήσουμε τους τελευταίους drivers από το site της Philips, αλλά πάλι τίποτα. Ετσι, δεν καταφέραμε να ολοκληρώσουμε την αξιολόγηση της συγκεκριμένης συσκευής. Το πρόβλημα μπορεί να οφείλεται στο "κομμάτι" που είχαμε στα χέρια μας, αλλά είναι πιθανό να υπάρχουν και ασυμβατότητες με κάποια mainboards. Η ουσία είναι ότι προς το παρόν και μέχρι να δούμε κάποιον άλλο εκπρόσωπο της σειράς, καλό θα ήταν να αποφύγετε την παρούσα λύση της Philips. Ολοκληρώνοντας, πρέπει να αναφέρουμε ότι η συσκευή συνοδεύεται από software της Adaptec και όχι της CeQuadrat όπως άλλες λύσεις της εταιρίας. Τα προγράμματα εγγραφής Easy CD Creator και DirectCD διατίθενται στις τελευταίες εκδόσεις τους. Ακόμα, στο πακέτο ο χρήστης θα βρει δύο κενούς δίσκους, ένα CD-R και ένα CD-RW.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι τρεις συσκευές που είχαμε στα χέρια μας απευθύνονται σε ανθρώπους με διαφορετικές ανάγκες. Το Freecom Traveller είναι μία εξαίσια συσκευή και προτείνεται ανεπιφύλακτα. Οι ιδιαιτερότητές της την τοποθετούν στο υψηλότερο σκαλί μεταξύ των τριών, ωστόσο είναι σαφές ότι δεν ενδιαφέρει το σύνολο των χρηστών, αλλά απευθύνεται περισσότερο στους κατόχους και χρήστες φορητών υπολογιστών. Από την άλλη, ο εκπρόσωπος της HP αποτελεί μία μέση λύση για κάθε χρήστη desktop υπολογιστή. Μειονεκτεί έναντι του Freecom, ωστόσο είναι σαφώς φθηνότερο. Η πρόταση της Philips θα μπορούσε να θεωρηθεί αξιόλογη αν είχε λειτουργήσει, ωστόσο τα προβλήματα που συναντήσαμε δεν μας επιτρέπουν να την προτείνουμε. Η τελική επιλογή πρέπει να γίνει μεταξύ των δύο πρώτων CD Recorders.

Σε γενικές γραμμές, η λύση του USB CD Recorder είναι αρκετά αξιόπιστη και πρέπει να προτιμηθεί έναντι οποιασδήποτε άλλης εξωτερικής συσκευής εγγραφής. Ακόμα και απέναντι στις SCSI συσκευές, τα USB recorders υπερτερούν, καθώς κοστίζουν λιγότερο και είναι ιδιαίτερα αξιόπιστα. Σημαντική λεπτομέρεια: οι ταχύτητες εγγραφής αναμένεται να αυξηθούν μόλις παρουσιαστεί το πρότυπο USB 2.0, το οποίο θα προσφέρει αυξημένο bandwidth. Ετσι, τα εξωτερικά USB recorders που θα κάνουν τότε την εμφάνισή τους θα μπορέσουν να φτάσουν χωρίς κανένα πρόβλημα τις ταχύτητες των ATAPI συσκευών. Προς το παρόν, βέβαια, κάτι τέτοιο είναι πρακτικά αδύνατο, αλλά σαφώς το μέλλον είναι ιδιαίτερα ευνοϊκό για την ανάπτυξη και περαιτέρω εξέλιξη των συσκευών του είδους. Τα USB CD Recorders είναι ακόμα στην αρχή και η τεχνολογία που χρησιμοποιούν βρίσκεται σε εμβρυακό στάδιο.

PC

ON-LINE Shopping

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



Το εμπόριο μέσω του Διαδικτύου μπορεί να μην αποτελεί ό,τι νεότερο ανάμεσα στα επιτεύγματα του Internet, αλλά η άνθησή του και η ραγδαία αύξηση του κεφαλαίου που διακινείται μέσω των υπηρεσιών που παρέχει τα τελευταία χρόνια έχουν κάνει πολλούς "δικτυακούς εμπόρους" πλούσιους, ενώ κάθε μέρα αμέτρητες εταιρίες ξεφυτρώνουν σαν τα μανιτάρια προσφέροντας στους χρήστες "και του πουλιού το γάλα", χωρίς να χρειαστεί οι τελευταίοι ούτε καν να περάσουν το κατώφλι του σπιτιού τους.

Ένα σούπερ-μάρκετ στην οθόνη του υπολογιστή σας!

Το Internet τα τελευταία χρόνια έχει αλλάξει εντελώς τη φιλοσοφία της αγοράς. Ή μάλλον, για να είμαστε πιο ακριβείς, έχει δημιουργήσει έναν εντελώς νέο τύπο συναλλαγής. Η δυνατότητα επικοινωνίας που παρέχει μεταξύ οποιωνδήποτε σημείων του πλανήτη, αλλά και ο όγκος και η μορφή (εικόνα, ήχος) της πληροφορίας που μπορεί να μεταδώσει χρησιμοποιήθηκαν ευρύτατα από τους παραγωγούς και μεταπωλητές όλων των ειδών των προϊόντων, με σκοπό την προώθηση αυτών. Από τη μεριά του καταναλωτή, δίνεται σε αυτόν μία πρωτόγνωρη ευκαιρία να βρει ό,τι ακριβώς ζητά χωρίς να μετακινηθεί από το σπίτι του και να το παραγγείλει/παραλάβει στην έδρα του. Αυτό το είδος της virtual συναλλαγής ή, αν προτιμάτε, δικτυακής αγοράς ονομάστηκε e-shopping και αποφέρει τρομακτικά έσοδα στην παγκόσμια οικονομία.

Η Ελλάδα μπορεί να μην έχει φτάσει σε επίπεδα αντίστοιχα με εκείνα των περισσότερων χωρών της Δύσης ως προς την εκμετάλλευση αυτών των δυνατοτήτων, ωστόσο παρακολουθεί στενά τις εξελίξεις και πολλοί είναι οι ιδιώτες εκείνοι που υιοθέτησαν το e-shopping για να προωθήσουν τα προϊόντα τους. Πλέον και στη χώρα μας δεν υπάρχει σχεδόν κανένα προϊόν που να μην είναι προσβάσιμο μέσω του Διαδικτύου, καθώς η ελληνική virtual αγορά εκπροσωπείται από εκατοντάδες sites, από όπου ο καταναλωτής μπορεί να αγοράσει σχεδόν οτιδήποτε. Θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε κάποιο τμήμα της δικτυακής αυτής αγοράς, παρουσιάζοντας μερικά δείγματα των πιο χαρακτηριστικών e-shops του ελληνικού domain που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν.

ΕΙΔΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΠΛΑΙΣΙΟ

www.plaisio.gr

Η αλυσίδα καταστημάτων "Πλαίσιο" δίνει το "παρών" από το 1986 στο χώρο των υπολογιστών και βέβαια διαθέτει πολύ ισχυρή παρουσία στο Διαδίκτυο μέσω του on-line "παραρτήματός" της, στο οποίο διατίθενται τα 15.000 ετοιμοπαράδοτα προϊόντα που βρίσκονται στα ράφια των καταστημάτων της. Το site είναι λειτουργικό, σωστά δομημένο και ιδιαίτερα κατατοπιστικό σε πληροφορίες. Για να αγοράσει κανείς τα προϊόντα, πρέπει πρώτα να γίνει μέλος συμπληρώνοντας την απαραίτητη λίστα με τα στοιχεία του. Περιλαμβάνονται αρκετές και ενδιαφέρουσες προσφορές, για κάθε κατηγορία προϊόντων.

CHECKMATE

www.checkmate.gr

Το on-line κατάστημα αυτό απευθύνεται κυρίως στους σκληροπυρηνικούς computerάδες. Προμηθευτείτε κουτιά για τον υπολογιστή σας, ψύκτρες και converters για τον επεξεργαστή σας, από το αρκετά εύχρηστο και ιδιαίτερα πληροφοριακό site, αν και του λείπει ελαφρώς η έμπνευση στο θέμα της εμφάνισης.

E-MOTION



www.emotion.gr

Τα γνωστά καταστήματα "e-motion" προσφέρουν όλα τα είδη τους και μέσω Internet. Πολύ καλοσχεδιασμένο site, γρήγορο και λειτουργικό, προσφέρεται για ψάξιμο. Πέρα από τα είδη hardware/software και τα περιφερειακά υπολογιστών, υπάρχουν παιχνίδια (και για κονσόλες), καθώς και είδη κινητής τηλεφωνίας. Αν και υπήρχαν ελάχιστες δευτερεύουσες σελίδες υπό κατασκευή, το site λειτουργεί κανονικότατα και προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες για τον τρόπο αγοράς και εξόφλησης, η δε ποικιλία του είναι παραπάνω από επαρκής, προσφέροντας μάλιστα αρκετές δυνατότητες εναλλακτικής πληρωμής.

IMAGE COMPUTERS

www.image.gr

Η εταιρία "Image Computers" έχει δυναμική παρουσία στη χώρα μας από το 1988. Στο on-line κατάστημά της, εκτός από πληροφορίες σχετικά με την εταιρία, τη δράση και τα προϊόντα της, μπορείτε να παραγγείλετε υπολογιστή, σχεδιάζοντας τη σύνθεσή του on-line, μέσω ενός λειτουργικού και ικανοποιητικής απόδοσης περιβάλλοντος. Προσφέρεται δυνατότητα πληρωμής με δόσεις (από 6 έως 36 μηνιαίες), αλλά όχι μέσω πιστωτικής κάρτας.

MG MANAGER

www.mgmanager.gr

Λειτουργικό site, χωρίς ιδιαίτερη πρωτοτυπία στην εμφάνιση, διαθέτει όμως αρκετά μεγάλη ποικιλία προϊόντων, από όλα τα είδη hardware και περιφερειακών. Επιπλέον, διαθέτει δυνατότητα "σχεδιασμού" του δικού σας υπολογιστή, επιλέγοντας ανάμεσα στα είδη του καταστήματος και, τέλος, την πολύ έξυπνη (αν και με ελάχιστες συμμετοχές) δυνατότητα on-line εισαγωγής αγγελίας για μεταχειρισμένα είδη προς πώληση.

NTC

www.ntc.gr

Το "NTC" αποτελεί μία από τις νέες παρουσίες στα on-line καταστήματα (από το Φεβρουάριο του '99), και βρίσκεται σε δυναμική εξέλιξη. Σε αυτή τη φάση στα προϊόντα του συγκαταλέγονται εκτυπωτές (inkjet, laser, dot matrix), καθώς και αναλώσιμα αυτών (μελάνια, toners). Επίσης, θα βρείτε παιχνιδομηχανές Dreamcast και περιφερειακά τους. Το site είναι υπό εξέλιξη, όμως χαρακτηρίζεται λειτουργικό, γρήγορο, με όλες τις λειτουργίες του ενεργοποιημένες.

RAM SHOP

www.ram-shop.gr

Αρκετά καλό on-line κατάστημα υπολογιστών, περιφερειακών, αναλωσίμων και κινητών τηλεφώνων. Επιπλέον χαρακτηριστικό, η πώληση μεταχειρισμένων συσκευών σε χαμηλές τιμές, καθώς και η on-line δυνατότητα να "χτίσετε" το δικό σας PC επιλέγοντας ανάμεσα στα είδη του καταστήματος. Χωρίς εντυπωσιασμούς και με σχετικά αργή ταχύτητα, το site δεν μπορεί να χαρακτηριστεί κάτι το ιδιαίτερο, αλλά ως κατάστημα διαθέτει αρκετή ποικιλία προϊόντων, που θα ικανοποιήσει τους περισσότερους, καθώς επιπλέον προσφέρονται και με δόσεις.



Άλλες Διευθύνσεις

- ***CD Land (www.cdland.gr):*** CD-ROMs, hardware (υπήρξαν αρκετά προβλήματα στην προσπάθεια σύνδεσης με το site).
- ***Computer Life (www.clife.gr):*** Είδη hardware και software (ακόμη βρίσκεται υπό κατασκευή και παρουσίασε κάποια μικροπροβλήματα, αλλά υπάρχει δυνατότητα on-line παραγγελίας).
- ***Diamond Computers & Software (www.dcs.gr):*** Υπολογιστές, περιφερειακά και software.
- ***Melani.gr (www.melani.gr):*** Αναλώσιμα για εκτυπωτές.
- ***NetShop (netshop.micromail.gr/shop):*** Software, hardware, περιφερειακά υπολογιστών.

➤ ***One Way Technostores (www.1oneway.gr):*** Το γνωστό "πολυκατάστημα" υπολογιστών σύντομα με πλήρη on-line δυνατότητα παραγγελιών.

➤ ***X Computers (www.x-computers.gr):*** Αναλώσιμα υπολογιστών.

ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ

ΑΓΚΥΡΑ

www.agyra.gr

Το site ενός από τους ιστορικότερους εκδοτικούς οίκους της χώρας μας. Περιλαμβάνει όλους τους τίτλους που εκδίδει, συνοδευόμενους από συνοπτική περιγραφή του περιεχομένου τους. Καλοσχεδιασμένη σελίδα, αρκετά φιλική στη χρήση και γρήγορη στη λειτουργία. Για αγορές μάλιστα μέσω Internet άνω των 6.000 δρχ. παρέχεται 10% μείωση στο τελικό κόστος. Το site εμπλουτίζεται με νέα από το χώρο της λογοτεχνίας.

ΔΙΟΠΤΡΑ

www.dioptra.gr

Εντυπωσιακή η παρουσία των εκδόσεων "Διόπτρα" στο Internet, μέσω του ιδιαίτερα ευπαρουσίαστου και λειτουργικού site, το οποίο



μάλιστα εμφανίζεται και στα ελληνικά και στα αγγλικά. Επικεντρώνεται κυρίως σε παιδικά θέματα και θέματα παραψυχολογίας, για τα οποία μάλιστα προσφέρει, εκτός από σύντομη περιγραφή, και κάποια αποσπάσματα για την on-line επαφή του αγοραστή με το βιβλίο, ώστε ο τελευταίος να έχει μία πιο πλήρη εικόνα για τον τίτλο που επιθυμεί να αγοράσει.

ΕΛΕΥΘΕΡΟΥΔΑΚΗΣ

www.books.gr

Ενα από τα μεγαλύτερα βιβλιοπωλεία της Ελλάδας, με ιστορία από το 1898, δεν θα μπορούσε να λείπει από το Internet. Στο site θα βρείτε τα πάντα που αφορούν στο βιβλιοπωλείο του Ελευθερουδάκη, από την ιστορία του και τις διευθύνσεις των υποκαταστημάτων του, μέχρι βέβαια -και το κυριότερο- πρόσβαση σε όλα τα βιβλία που υπάρχουν στα ράφια του, αν και θα περιμέναμε από ένα τέτοιο βιβλιοπωλείο αρκετά πιο εμφανίσιμες σελίδες. Προσφέρεται ιδιαίτερα μεγάλη ποσότητα τίτλων και κυρίως ξένων δυσεύρετων βιβλίων προς πώληση μέσω Διαδικτύου. Επιπλέον, προσφέρεται δυνατότητα αποστολής κριτικής των βιβλίων από τους αναγνώστες μέσω e-mail.

ΙΑΝΟΣ

www.ianos.gr

Από τα καλύτερα sites που επισκεφθήκαμε, καθώς οι εκδόσεις "Ιανός" καταφέρνουν να κερδίσουν από την πρώτη στιγμή τον επισκέπτη. Γραφικό περιβάλλον εύκολο στη χρήση, γρήγορο στη λειτουργία και αρκετά αναλυτικό ως προς το περιεχόμενο, βοηθά ιδιαίτερα το χρήστη να βρει αυτό που θέλει γρήγορα και εύκολα. Επιπλέον, προσφέρονται προτάσεις και



όλες οι νέες κυκλοφορίες σε ξεχωριστές σελίδες και, το κυριότερο, πολλές και ενδιαφέρουσες προσφορές, των οποίων η έκπτωση συχνά ξεπερνά κατά πολύ το 50%. Το πλήθος των βιβλίων είναι ιδιαίτερα μεγάλο και, εκτός από τους τίτλους των εκδόσεων "Ιανός", προσφέρονται βιβλία πολλών άλλων ελληνικών και ξένων εκδοτικών οίκων. Ολοι οι φίλοι του βιβλίου πρέπει να επισκεφθούν το site αυτό.

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

www.klidarithmos.gr

Από τις πρώτες παρουσίες στο on-line shopping, οι εκδόσεις "Κλειδάριθμος", που ειδικεύονται σε θέματα θετικών επιστημών, τεχνολογίας και πληροφορικής, διαθέτουν μία αξιοπρεπέστατη σελίδα στο Internet, η οποία έχει μία αρκετά βοηθητική ταξινόμηση υπό μορφή δέντρου (από γενικότερη κατηγορία θεμάτων σε ειδικότερη κ.ο.κ.), όλες τις νέες εκδόσεις και σύντομες πληροφορίες για τους υπό επιλογή τίτλους.

ΛΙΒΑΝΗΣ

www.livanis.gr

Η σελίδα του εκδοτικού οργανισμού "Λιβάνη" δεν αποτελεί απλώς ένα ακόμη on-line



shop του Διαδικτύου. Πρόκειται για ένα site που περιλαμβάνει τα πάντα σε σχέση με τις δραστηριότητές του, συνδέσεις με ειδικές σελίδες προϊόντων της εταιρίας, πληροφορίες σχετικές με τα υπό κατασκευή projects. Τώρα, ως προς τις δυνατότητες e-shopping εκτός από τα βιβλία, ο επισκέπτης μπορεί να παραγγείλει και CD-ROMs που παράγει ο οργανισμός. Επιπλέον, προσφέρεται σύντομη περιγραφή για συγκεκριμένα βιβλία, καθώς και βιογραφικά στοιχεία επιλεγμένων συγγραφέων. Μάλιστα, το site έχει ανανεωθεί, βελτιώνοντας στα σημεία την απόδοση και την εμφάνιση του παλαιοτέρου, προσφέροντας πολύ καλή σύνδεση μεταξύ των αντικειμένων του, διευκολύνοντας ιδιαίτερα τη μετάβαση του επισκέπτη από θέμα σε θέμα.

ΠΑΤΑΚΗΣ

www.patakis.gr

Οι Εκδόσεις Πατάκη, γνωστές σε όλους μας από τα "best seller" βοηθήματα των μαθητών γυμνασίου/λυκείου, δραστηριοποιούνται στη χώρα μας από το 1974 και ιδιαίτερα σε θέματα λογοτεχνίας (μοντέρνας και κλασικής), επιμόρφωσης, λαογραφίας, αλλά και κόμιξ, νεανικής λογοτεχνίας, καθώς επίσης -εδώ και αρκετό καιρό- παραγωγής CD-ROMs, κυρίως εκπαιδευτικού περιεχομένου. Ο επισκέπτης του site αποκτά πρόσβαση σε όλα αυτά τα προϊόντα, των οποίων οι κατάλογοι βρίσκονται υπό μορφή .pdf και μπορούν να γίνουν download, ώστε να επιλέξει και να τα παραγγείλει μέσω e-mail. Επίσης, μπορεί να ενημερωθεί για όλες



τις νέες εκδόσεις και τις εκδηλώσεις των Εκδόσεων Πατάκη. Δυστυχώς, αν και αρκετά αναλυτικό και λειτουργικό, το site αφήνει μία ελαφρώς φτωχή εικόνα ως προς τη γραφική του απεικόνιση.

ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ

www.protoporia.gr

Συμπαθέστατο site του βιβλιοπωλείου "Πρωτοπορία", με πλούσιο υλικό από βιβλία, κόμιξ και περιοδικά με ξεχωριστές σελίδες, με θέματα επικαιρότητας, νέες κυκλοφορίες και best sellers. Ευπαρουσίαστο και εύκολο στη χρήση, αρκετά ταχύ και με έξυπνη διασύνδεση μεταξύ των θεμάτων. Δυστυχώς όμως δεν προσφέρει αρκετές πληροφορίες σχετικές με τους τίτλους. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί η ύπαρξη αρκετών και ικανοποιητικών προσφορών.

ANUBIS

www.anubis.gr

Οι εκδόσεις "Anubis" διαθέτουν μία από τις πιο ολοκληρωμένες παρουσίες e-shopping στο χώρο των δικτυακών βιβλιοπωλείων, που μάλιστα πρώτη εμφανίστηκε στο ελληνικό domain. Τα επιστημονικά βιβλία, κυρίως με θέματα τεχνολογίας και οικονομίας, αλλά και οι λογοτεχνικοί τίτλοι παρουσιάζονται εκτενώς από το site. Μάλιστα, περιλαμβάνονται και αρκετοί τίτλοι λογισμικού, που εμπλουτίζουν το διατιθέμε-



νο υλικό. Ο επισκέπτης αντλεί αναλυτική πληροφόρηση για κάθε τίτλο, για τις νέες κυκλοφορίες και κυρίως για τις προσφορές που υπάρχουν. Η μορφή της σελίδας είναι ευχάριστη και ιδιαίτερα χρηστική, χωρίς μάλιστα να παρατηρούνται καθυστερήσεις εξαιτίας του φόρτου της πληροφορίας, όπως εκείνες που αντιμετωπίσαμε σε ανάλογα "βαριά" sites.

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΙΣ ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ

Μία από τις βασικές αιτίες που το ελληνικό κοινό αντιμετωπίζει κάπως "σφιγμένα" για την ώρα το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι η καχυποψία του σε σχέση με το κατά πόσο είναι ασφαλής η συναλλαγή του με το κατάστημα μέσω του Internet. Ας δούμε, υπάρχει άραγε λόγος καχυποψίας και κατά πόσο είναι αδιάβλητη η συναλλαγή;

Εχουν αναπτυχθεί διάφορες διαδικασίες ασφαλούς μεταφοράς των προσωπικών δεδομένων του χρήστη. Εμείς θα δούμε τις τέσσερις πιο βασικές.

- Η πρώτη μέθοδος, η οποία παρέχει προστασία από πιθανές υποκλοπές του κωδικού της πιστωτικής κάρτας, είναι η λεγόμενη SSL (Secure Sockets Layer) και αποτελεί την πλέον διαδεδομένη μεταξύ των on-line καταστημάτων που προσφέρουν προστασία στις μεταδιδόμενες πληροφορίες. Πρόκειται για κωδικοποιημένη μεταφορά μηνυμάτων μέσω του Διαδικτύου, οποιασδήποτε μορφής (π.χ. HTTP ή e-mail), βάσει ενός απόρρητου "κλειδιού", το οποίο είναι γνωστό μόνο στον browser του χρήστη και στον server. Επίσης, διασφαλίζει τη μεταφορά του μηνύματος μόνο από τον αποστολέα προς τον παραλήπτη και όχι προς τρίτους. Η πιθανότητα να "σπάσει" το κωδικοποιημένο μήνυμα, με χρήση 128bit "κλειδιού", φθάνει στην εκπληκτικά ελάχιστη τιμή του 1:18 πεντάκις εκατομμύρια (!), δηλαδή σε καμία περίπτωση. Παρόμοια μέθοδο αποστολής απόρρητων μηνυμάτων χρησιμοποιούν οι σύγχρονοι στρατοί όλου του κόσμου.

- Μία άλλη διαδικασία ασφαλούς συναλλαγής είναι η επονομαζόμενη Secure Electronic Transaction ή SET. Η συγκεκριμένη υπηρεσία προσφέρεται από τις ίδιες τις εταιρίες πιστωτικών καρτών (Visa, Mastercard) αλλά και από τις IBM, Netscape, Microsoft, GTE, Verisign και αποτελεί πρωτόκολλο διασφάλισης των συναλλαγών με χρήση των πιστωτικών καρτών. Με τη SET παρεμβαίνουν στη συναλλαγή μεταξύ πελάτη και πωλητή και οι τράπεζές τους, μέσω ψηφιακών πιστοποιητικών τα οποία διασφαλίζουν την αυθεντικότητα της ταυτότητας τόσο των συναλλασσομένων όσο και των τραπεζών. Η μεταφορά της πληροφορίας γίνεται με την μέθοδο SSL. Η φαινομενικά πολύπλοκη αυτή διαδικασία εξασφαλίζει ακόμη περισσότερο τον αγοραστή, καθώς πλέον δεν μεταβιβάζεται ο κωδικός της πιστωτικής του κάρτας στον πωλητή, παρά μόνο στην τράπεζά του. Το μειονέκτημα της SET είναι ότι οι τράπεζες χρεώνουν την υπηρεσία αυτή αρκετά ακριβά και μόνο πολύ μεγάλα on-line καταστήματα διαθέτουν τέτοιου είδους κονδύλι, ενώ καθίσταται απαγορευτική για τη συντριπτική πλειονότητα των επαγγελματιών.

- Αλλες μέθοδοι, παραλλαγές της SET, είναι οι CyberCash και DigiCash. Η πρώτη (CyberCash) ουσιαστικά αποτελεί έναν ηλεκτρονικό "κουμπαρά" στον οποίον ο αγοραστής στέλνει το λογαριασμό και στη συνέχεια ο πωλητής λαμβάνει από αυτόν το ποσό της συναλλαγής. Ο ενδιάμεσος είναι ο server, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την κωδικοποίηση και την ομαλή διεξαγωγή της συναλλαγής. Τη δεύτερη μέθοδο (DigiCash) θα μπορούσαμε να την αποκαλέσουμε "εικονικό χρήμα". Η τράπεζα χορηγεί στον αγοραστή έναν αριθμό ηλεκτρονικών χρημάτων (eCash), τα οποία αποθηκεύονται στο σκληρό του δίσκο, για να μπορεί πλέον να τα διαθέσει στις on-line αγορές του. Οταν γίνει η συναλλαγή, ο πωλητής επικοινωνεί με την τράπεζα του αγοραστή, για να ενημερωθεί για την εγκυρότητα του λογαριασμού, τον οποίο εξαργυρώνει (με πραγματικά λεφτά) στη συνέχεια.

BOOKS IN GREEK

www.books-in-greek

Μία πλούσια βιβλιοθήκη, όπου βρίσκουμε πάνω από 30.000 τίτλους, χωρισμένους σε θεματικές ενότητες που καλύπτουν από θέματα καλών τεχνών, γλώσσας και θρησκείας έως και θέματα πληροφορικής και οικονομικά. Στοχεύει κυρίως στον ελληνισμό της διασποράς, προσφέροντάς του τη δυνατότητα να κρατήσει την επαφή του με την ελληνική πραγματικότητα μέσω του Διαδικτύου. Οι τιμές των βιβλίων εμφανίζονται σε δραχμές, αλλά και σε δολάρια (USD). Αρκετά γρήγορο και φιλικό interface.

GREECE IN PRINT

www.greeceinprint.gr

Με 2.000 τίτλους ελληνικών και ξένων εκδοτικών οίκων, με προσφορές και ιδέες για δώρα, το site της Greece in Print που εδρεύει στο New Jersey των ΗΠΑ, απευθύνεται στο αναγνωστικό κοινό όλου του κόσμου. Ενα σχετικά γρήγορο κι εύχρηστο site, με αδιάφορο παρουσιαστικό. Οι προσφορές και οι εκπτώσεις σε συγκεκριμένους τίτλους αποτελούν ιδιαίτερα θετικά στοιχεία.

GREEK BOOKS

www.greekbooks.gr

Εντυπωσιακό και λειτουργικό site, θα μπορούσαμε να το αποκαλέσουμε υπόδειγμα online shopping. Με 45.000 τίτλους (όλων των

ΠΑΡΑΓΓΕΛΝΟΝΤΑΣ ON-LINE...

Προς ενημέρωσή σας, ενδεικτικά αναφέρουμε τον τρόπο παραγγελίας σε ένα από τα on-line καταστήματα του αφιερώματός μας. Η διαδικασία δεν είναι ταυτόσημη παντού, αλλά οι ομοιότητες είναι αρκετές και μόνο μικρές παραλλαγές θα υπάρξουν.



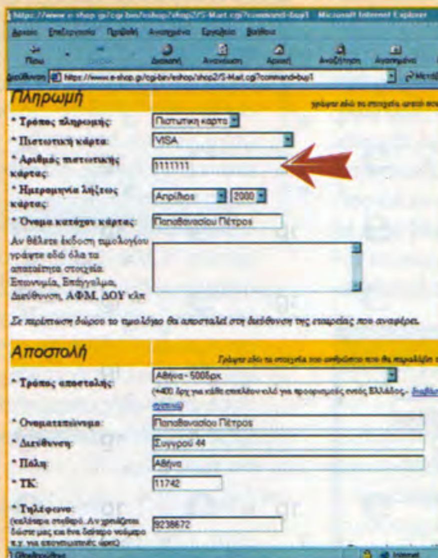
Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε την κατηγορία των προϊόντων που θέλουμε να αγοράσουμε. Εστω ότι επιθυμούμε να αγοράσουμε παιχνίδια για τον υπολογιστή μας. Εμφανίζεται ο πλήρης κατάλογος των παιχνιδιών προς πώληση και στη συνέχεια επιλέγουμε τα παιχνίδια της προτίμησής μας.



Δίνεται μία συνοπτική περιγραφή του προϊόντος, ώστε να καταλήξουμε στο αν όντως είναι αυτό που επιθυμούμε. Εφόσον βεβαιωθούμε, πιέζουμε το πλήκτρο "Επιλογή", για να μπει στο "καλάθι" των αγορών μας.



Αφού ολοκληρώσουμε και τα υπόλοιπα "ψώνια" μας, ή οποτεδήποτε θελήσουμε να δούμε τι βρίσκεται στο "καλάθι" των αγορών μας, πατάμε το αντίστοιχο πλήκτρο και εμφανίζεται η πλήρης λίστα των αγορών μας, συνοδευόμενη από το σύνολο των χρημάτων που κοστίζει. Βεβαιωνόμαστε ότι όλα είναι εντάξει και επιλέγουμε "Συμπλήρωση Φόρμας Παραγγελίας".



Συμπληρώνουμε τα αντίστοιχα πεδία που μας ζητούνται με τα απαραίτητα στοιχεία και τον κωδικό της κάρτας μας (σε περίπτωση που χρησιμοποιούμε πιστωτική) και, βέβαια, ό,τι άλλο ζητείται από τον αγοραστή. Βεβαιωνόμαστε ότι συμπληρώσαμε σωστά τα ζητούμενα δεδομένα και αποστέλλουμε την παραγγελία μας. Μετά την αποστολή της παραγγελίας μας, λαμβάνουμε το μήνυμα που πιστοποιεί τη συναλλαγή. Πλέον, το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε την ειδοποίηση από τον πωλητή...

ελληνικών εκδοτικών οίκων), σημαντική έκπτωση στις τιμές (10%) και ενημερωτικούς καταλόγους σχετικά με τις νέες εκδόσεις, αλλά και με επιπλέον στοιχεία, όπως λογοτεχνικά βραβεία και πληροφορίες σχετικά με τον κόσμο του βιβλίου, αποτελεί ένα από τα πλέον ενημερωμένα και πλούσια on-line βιβλιοπωλεία, που αξίζει προσοχής από όλους τους βιβλιολάτρες. Στα πολύ θετικά του συγκαταλέγονται ο έξυπνος τρόπος αναζήτησης, τα αφιερώματα σε συγγραφείς και, γενικά, οι επιπλέον χρήσιμες πληροφορίες που συνοδεύουν τα "προϊόντα".

LEADER BOOKS

www.leaderbooks.gr

Αρκετά ενδιαφέρον και με καλή παρουσία on-line βιβλιοπωλείο που απευθύνεται κυρίως στους μαθητές και σπουδαστές με εκπαιδευτικούς τίτλους βιβλίων και περιοδικών. Στους τίτλους περιλαμβάνονται, εκτός της ίδιας της Leader Books, αρκετοί μεγάλοι εκδοτικοί οίκοι, όπως οι McGraw-Hill και Oxford University Press. Στο site θα βρείτε διάφορες προσφορές και, βέβαια, όλη τη νέα θεματολογία, η οποία ανανεώνεται τακτικά. Οι σελίδες του site απεικονίζονται και στα ελληνικά και στα αγγλικά, μόνο που η ταχύτητα αναζήτησης και μετακίνησης από σελίδα σε σελίδα είναι ελαφρώς αργή.

Αλλες Διευθύνσεις

➤ ***Bookstore.gr (www.bookstore.gr):*** Ελληνικά και ξένα βιβλία.

➤ ***Solaris (www.solaris.gr):*** Βιβλία και κόμιξ επιστημονικής φαντασίας.

➤ ***Ακροκέραμο (www.greekbooks.gr):*** Θέματα ελληνισμού, ιστορίας, ελληνικής λογοτεχνίας και ποίησης.

➤ ***Αναζήτηση (www.anazitisi.gr):*** Βιβλιοπωλείο/Εκδόσεις με λογοτεχνικούς και ιστορικούς τίτλους, αλλά και με λευκώματα, εγκυκλοπαίδειες και οδηγούς μαγειρικής.

➤ ***Αποψη (www.apopsi-books.gr):*** Βιβλία/Χαρτικά (αντιμετωπίσαμε προβλήματα για να "μπούμε" στο site).

➤ ***Βιβλιόπολις (www.vivliopolis.gr):*** Θέματα λογοτεχνίας, φιλοσοφίας, ψυχολογίας /ψυχανάλυσης, ιατρικής, αρχιτεκτονικής (εν αναμονή πλήρους λειτουργίας).

➤ ***Βιβλιοπωλείο Λιλής Ζαχαριάδου (www.diavlos.gr/zach/book.htm):*** Λο-

γοτεχνία, αλλά και θέματα υπολογιστών και μαγειρικής.

➤ ***Εκδόσεις "Ελληνικά Γράμματα" (www.forthnet.gr/ellgr/ellgr.htm):*** Θέματα λογοτεχνίας, λαογραφίας, πολιτικής, κοινωνιολογίας, παιδαγωγικής, αλλά και CD-ROMs.

➤ ***Εκδόσεις "Κάτοπτρο" (www.katoptro.gr):*** Επιστημονική βιβλιογραφία.

➤ ***Εκδόσεις Γκιούρδα (www.mgiurdas.gr):*** Επιστημονική και τεχνολογική βιβλιογραφία των πολύ γνωστών εκδόσεων.

➤ ***Ευριπίδης (www.evripidis.gr):*** Βιβλιοπωλείο (βρίσκεται υπό κατασκευή και εν αναμονή πλήρους λειτουργίας).

➤ ***Ζεβελεκάκης (www.zevelekakis.gr):*** Βιβλιοπωλείο.

ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Η διαδικασία παραλαβής των προϊόντων μετά την παραγγελία τους από το on-line κατάστημα γίνεται κατά βάση με τρεις τρόπους:

- Τα περισσότερα on-line καταστήματα αποστέλλουν τα προϊόντα τους μέσω courier, η οποία είναι βέβαια η γρηγορότερη μέθοδος, αφού παραλαμβάνετε το αντικείμενο που αγοράσατε συνήθως εντός 24ώρου, με μόνο μειονέκτημα το αυξημένος κόστος στα μεταφορικά.

- Μία δεύτερη μέθοδος, που πολλές φορές προσφέρεται κατ' επιλογή είναι η αποστολή μέσω ταχυδρομείου. Το προσόν αυτού του είδους παραλαβής προκύπτει από το μειωμένο κόστος σε σχέση με την αποστολή μέσω courier. Ομως ο χρόνος που θα περάσει από την παραγγελία έως την παραλαβή είναι αυξημένος και μπορεί να ξεπεράσει την εβδομάδα, σε περίπτωση που μένετε μακριά από τη "βάση" του καταστήματος.

- Ο τρίτος και λιγότερο διαδεδομένος τρόπος παραλαβής είναι από την έδρα του καταστήματος: να παραλάβετε δηλαδή προσωπικά το προϊόν. Πιθανώς να συμφέρει εκείνους που μένουν κοντά στο κατάστημα και δεν θέλουν να επιβαρυνθούν με τα πρόσθετα έξοδα αποστολής.

CDs, DVDs, VIDEOS

CD STORE.GR

www.cdstore.gr

Πολύ καλό ως προς την εμφάνιση και με πλούσιο υλικό, on-line κατάστημα πώλησης μουσικών CDs. Το site περιλαμβάνει σύντομη περιγραφή των προϊόντων, τα τραγούδια των CDs (όχι για όλα), ξεχωριστή αναφορά σε νέες κυκλοφορίες και καλλιτέχνες του χώρου και μουσική θεματολογία. Επίσης, προσφέρεται 5% έκπτωση για αγορές άνω των πέντε CDs, αλλά και γενικότερα μειωμένη τιμή σε συγκεκριμένους τίτλους. Στα μειονεκτήματά του περιλαμβάνεται η ελαφρώς αργή και μερικές φορές προβληματική λειτουργία που παρατηρήσαμε.

COMPACT DISC CLUB

www.compacdisclub.gr

Το γνωστό σε όλους τους φιλόμουσους Compact Disc Club διαθέτει μία πολύ καλοσχεδιασμένη και ενημερωμένη σελίδα στο Internet. Οι επισκέπτες, εκτός από το πλούσιο υλικό που τους προσφέρεται προς αγορά, μπορούν να μάθουν νέα από το χώρο της μουσικής και το πρόγραμμα των συναυλιών στη χώρα μας. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι η προσφορά CDs με συλλογές μουσικών κομματιών συγκεκριμένων καλλιτεχνών ή είδους μουσικής. Διαθέτει πολλές προσφορές και πλούσια δώρα, ενώ η ενημέρωση που παρέχεται για κάθε προϊόν είναι παραπάνω από ικανοποιητική, συνοδευόμενη από τη λίστα των τραγουδιών κάθε CD.



DVD WORLD

www.digitalshop.gr/dvdclub

On-line κατάστημα πώλησης αλλά και ενοικίασης DVD με αρκετά μεγάλη ποικιλία σε τίτλους. Πλούσιο σε εμφάνιση και πληροφορίες, με αναλυτικά στοιχεία για κάθε τίτλο, αλλά με κάπως κουραστικό και "φορτωμένο" παρουσιαστικό. Τα DVDs είναι χωρισμένα ανά κατηγορίες (κωμωδίες, περιπέτειες κ.λπ.) με πλήρη περιγραφή του περιεχομένου και στατιστικά στοιχεία, όπως διάρκεια, αριθμός δίσκων κ.ά.

JeS MUSIC FACTORY

www.sound.gr/jes

Ενα αμιγώς on-line κατάστημα, με τυπική παρουσία και ως προς το προσφερόμενο υλικό και ως προς την εμφάνιση. Δυστυχώς, δεν προσφέρεται επαρκής πληροφόρηση, ούτε για τα CDs ούτε για τη διαδικασία αγοράς. Επιπλέον, δεν μπορεί να χαρακτηριστεί πλούσιο ως προς τη δισκογραφία, η οποία όμως εκτείνεται σε πολλά είδη μουσικής, ελληνικής και ξένης.

MIKE DANIELS CD STORE

www.mikedaniels.gr

Ξενόγλωσσο site πώλησης μουσικών CDs. Χωρίς ιδιαίτερα μεγάλη ποικιλία και με μάλλον μέτρια παρουσία, με πολύ συνοπτικές πληροφορίες και ελάχιστες προσφορές, το συγκεκριμένο on-line κατάστημα δεν συγκαταλέγεται ανάμεσα στα καλύτερα του είδους, διαθέτει όμως αρκετά αξιοπρεπή παρουσία.

Αλλες Διευθύνσεις

➤ ***Athens Net Radio (www.athens-netrario.com):*** Ελληνική δισκογραφία.

➤ ***Heart of Music (www.domi.gr/music):*** Ελληνική δισκογραφία.

➤ ***Jazz & Classic (www.jazz.gr/best):*** Δισκογραφία μουσικής jazz (προς το παρόν αποστέλλονται κατάλογοι και πολύ σύντομα δυνατότητα on-line παραγγελιών).

➤ ***Laser Corner (www.lasercorner.com):*** Ξενόγλωσσο on-line κατάστημα πώλησης CDs, DVDs, LPs.

➤ ***Musical (www.westnet.gr/musical):*** Ελληνική και ξένη δισκογραφία.

➤ ***MusicStore.gr (www.musicstore.gr):*** Ελληνική δισκογραφία.

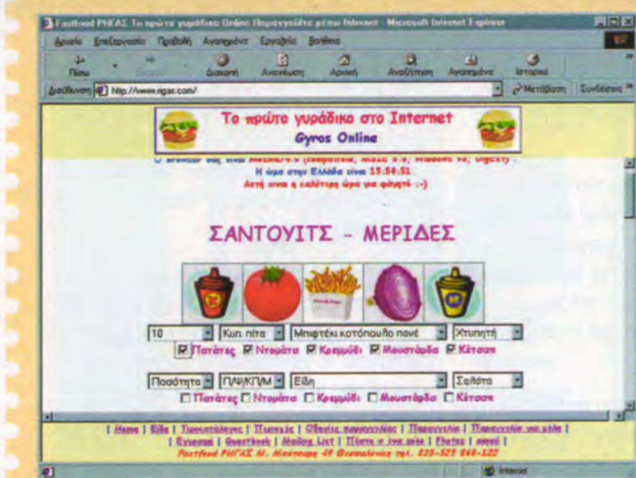
ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ

www.kotsovolos.gr

Τα πολυκαταστήματα ηλεκτρικών ειδών "Κωτσόβολος" διαθέτουν ένα πολύ ευφάνταστο on-line κατάστημα, όμορφα σχεδιασμένο, με το κλασικό ανθρωπάκι να εμφανίζεται στα διάφορα μενού του site. Ο αγοραστής έχει πρόσβαση σε όλα τα είδη του πολυκαταστήματος, τα οποία είναι χωρισμένα σε τρεις κατηγορίες (λευκές συσκευές, συσκευές ήχου & εικόνας, μικρές συσκευές/εποχιακά), ενώ υποστηρίζονται όλες οι πιστωτικές κάρτες. Γρήγορο και εύκολο στη χρήση, το site διαθέτει εικόνες των προϊόντων και σύντομη περιγραφή των χαρακτηριστικών τους.

ΤΟ ΠΙΟ "HOT" E-SHOP



Αν μη τι άλλο, η απόδειξη ότι η Ελλάδα βρίσκεται σε πολύ καλό δρόμο -ως προς την πλήρη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του Intertnet- βρίσκεται μπροστά στα μάτια σας. Για "Γύρο on-line" καλέστε... ή μάλλον πληκτρολογήστε: www.rigas.com (αφορά μόνο σε Θεσσαλονικείς... για να μην γκρινιάζουν για την αθηνοκεντρική Ελλάδα!).





CLUB ELECTRIC

www.club-electric.gr

Η αλυσίδα καταστημάτων ηλεκτρικών ειδών "Club Electric" διαθέτει τη δική της σελίδα στο Internet. Από αυτήν μπορείτε να προμηθευτείτε πολλά από τα είδη που βρίσκονται στα καταστήματα, και μάλιστα με πληρωμή, έπειτα από συνεννόηση με τον αγοραστή, σχετικά με τη διαδικασία της. Στα θετικά συγκαταλέγεται η δυνατότητα αγοράς με δόσεις, όμως δεν μείναμε ιδιαίτερα ικανοποιημένοι ούτε από την ποικιλία των προϊόντων ούτε από τη γενικότερη εμφάνιση του site.

E-SHOP

www.e-shop.gr

Το on-line πολυκατάστημα "E-Shop" διαθέτει μία ευρεία γκάμα προϊόντων, που ξεκινούν από βιβλία και παιχνίδια (επιτραπέζια, ηλεκτρονικά) και φτάνουν έως περιφερειακά /αναλώσιμα υπολογιστών και ταινίες DVD. Η σελίδα που διαθέτει στο Internet είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένη, εύχρηστη και κατατοπιστική. Προσφέρει ενδιαφέρουσες προσφορές και τη δυνατότητα αποστολής παρατηρήσεων/σχολίων από τους αγοραστές. Κάθε προϊόν συνοδεύεται από αναλυτικές πληροφορίες και αρκετές εικόνες και, κατά τη γνώμη μας, ήταν το καλύτερο site στον τομέα της πληροφόρησης του πελάτη, σε σχέση με τα υπόλοιπα που επισκεφθήκαμε. Ενα site-υπόδειγμα για το σωστό on-line κατάστημα.

GO2SHOP

www.go2shop.gr

Συμπαθέστατο on-line πολυκατάστημα, με μουσικά CDs, βιβλία και αρκετά αξεσουάρ για το σπίτι. Ιδιαίτερα όμορφο στην όψη και αρκετά λειτουργικό, δεν υστερεί ούτε σε ποικιλία στα προϊόντα, χωρίς όμως να χαρακτηρίζεται και εξαιρετικά πλούσιο. Ο πολύ έξυπνος σχεδιασμός του site δίνει την εντύπωση στον επισκέπτη ότι βρίσκεται πραγματικά σε ένα εμπορικό κέντρο, με τις διάφορες επιπλέον δυνατότητες, όπως chat, ανέκδοτα, polls κ.ά. Οι περιγραφές των προϊόντων είναι συνοπτικές αλλά επαρκείς, προσφέροντας ικανοποιητική πληροφόρηση στον αγοραστή. Δείτε το, διαθέτει συν τοις άλλοις πολύ καλό χιούμορ...

ONE SHOPGO2SHOP

www.oneshop.gr

Στο site του "One Shop" θα βρείτε αντικείμενα για το σπίτι, κοσμήματα, είδη ένδυσης, υπόδησης, υγιεινής και ομορφιάς. Το "One Shop" συνεργάζεται με πολλά καταστήματα αυτών των ειδών, από τα οποία προμηθεύεται τα προϊόντα προς δικτυακή πώληση. Το site είναι συμπαθητικό και αρκετά λειτουργικό, όμως η ποικιλία, αν και επαρκής, μάλλον δεν μπορεί να θεωρηθεί η αναμενόμενη, λαμβάνοντας υπόψη τον αριθμό των συνεργαζόμενων καταστημάτων.

SHOPPER.GR

www.shopper.gr

Αποτελεί την on-line μορφή των καταστημάτων "MiThita", με χρήσιμα gadgets και προϊόντα γραφείου, όπως πολυεργαλεία, τηλεσκόπια, κιάλια, στυλό, αναπτήρες και διάφορα αξεσουάρ. Πρόκειται για καλοσχεδιασμένο site που εμφανίζει πρωτοτυπία εκτός από τα διατιθέμενα προϊόντα και στον τρόπο αναζήτησης (για παράδειγμα, εμφανίζει τα είδη σε συγκεκριμένο φάσμα τιμών, π.χ. από 10.000 έως 25.000 δρχ.). Πολύ χρήσιμη δυνατότητα που προσφέρεται είναι η αγορά με δόσεις, μέσω πιστωτικής κάρτας. Επιπλέον, θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες σε σχέση με τα προϊόντα και τη λειτουργία τους.

SHOPS.GR

www.shops.gr

Ενα τρόπον τινά εμπορικό κέντρο στο Internet. Το "shops.gr" αποτελείται από επιμέρους υποκαταστήματα με διάφορα είδη (υπολογιστές, παιχνίδια, βιβλία, τηλεπικοινωνιακό υλικό και... μεταχειρισμένα αυτοκίνητα), στα οποία, με την πάροδο του χρόνου, προστίθενται και άλλα. Δεν είναι σπουδαίο από πλευράς εμφάνισης, ούτε αρκετά γρήγορο site, αλλά διαθέτει εξαιρετική ποικιλία ειδών.



ON-LINE Shopping

ΕΛΛΗΝΙΚΑ E-SHOPS			
ΟΝΟΜΑ	**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**	**ΕΙΔΟΣ**	**ΠΛΗΡΩΜΗ**
CHECKMATE	www.checkmate.gr	COMPUTER	Τ, Α
E-MOTION	www.emotion.gr	COMPUTER	Π, Τ
IMAGE COMPUTERS	www.image.gr	COMPUTER	Α
MG MANAGER	www.mgmanager.gr	COMPUTER	Κ/Σ
NTC	www.ntc.gr	COMPUTER	Α
RAM SHOP	www.ram-shop.gr	COMPUTER	Π, Α
ΠΛΑΙΣΙΟ	www.plaisio.gr	COMPUTER	Π, Τ, Α
CD STORE.GR	www.cdstore.gr	CD/DVD/VIDEO	Π
COMPACT DISC CLUB	www.compactdisclub.gr	CD/DVD/VIDEO	Κ/Σ
DVD WORLD	www.digitalshop.gr/dvdclub	CD/DVD/VIDEO	Α
JeS SOUND FACTORY	www.sound.gr/jes	CD/DVD/VIDEO	Π
MIKE DANIELS CD STORE	www.mikedaniels.gr	CD/DVD/VIDEO	Π
ANUBIS	www.anubis.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Τ, Α
BOOKS IN GREEK	www.books-in-greek.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Α
GREECE IN PRINT	www.greeceinprint.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Τ
GREEK BOOKS	www.greekbooks.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Τ, Α
LEADER BOOKS	www.leaderbooks.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π
ΑΓΚΥΡΑ	www.agyra.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Α
ΔΙΟΠΤΡΑ	www.dioptra.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Α
ΕΛΕΥΘΕΡΟΥΔΑΚΗΣ	www.books.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Τ, Α
ΙΑΝΟΣ	www.ianos.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Α
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ	www.klidarithmos.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Α
ΛΙΒΑΝΗΣ	www.livanis.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Α
ΠΑΤΑΚΗΣ	www.patakis.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Α
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ	www.protoporia.gr	ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ	Π, Α
CLUB ELECTRIC	www.club-electric.gr	ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	Κ/Σ
E-SHOP	www.e-shop.gr	ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	Π
GO2SHOP	www.go2shop.gr	ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	Π, Α
SHOPPER.GR	www.shopper.gr	ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	Π
SHOPS.GR	www.shops.gr	ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	Π, Α
ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ	www.kotsovolos.gr	ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	Π
ONE SHOP	www.oneshop.gr	ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	Π, Α

Πληρωμή: (Π) Πιστωτική Κάρτα, (Α) Αντικαταβολή, (Τ) Τραπεζική/Ταχυδρομική Επιταγή, (Κ/Σ) Κατόπιν Συνεννοήσεως

Αλλες Διευθύνσεις

➤ ***E.KE.M. (www.chambers.com.gr):*** On-line εμπορικό κέντρο.

➤ ***Ellada.net (www.ellada.net/cartsnap):*** Προϊόντα ελληνικής παραγωγής, ταξίδια, ξενοδοχεία, ενοικίαση αυτοκινήτων.

➤ ***Intermarket (www.intermarket.gr):*** Είδη ένδυσης, αξεσουάρ μηχανών και αντικείμενα για χομπίστες.

ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

➤ ***Buygames (buygames. zhypermart.net):*** Αγορά παιχνιδιών (επιτραπέζια, ηλεκτρονικά, κούκλες κ.ά.).

➤ ***Campus (www.campus.gr):*** Είδη εξοχής, σκηνές, υπνόσακοι..

➤ ***Plastimodelismo (www.olympicnet.gr/ plastimodellismo/larozas.htm):*** Είδη μοντελισμού.

➤ ***OTE Shop (www.oteshop.gr):*** Παραγγελία on-line υπηρεσιών και συσκευών τηλεφωνίας, με χρέωση στο λογαριασμό τηλεφώνου του αγοραστή.

➤ ***Shop in Greece (www.shopingreece.com):*** On-line... Μοναστηράκι. Κοσμήματα, χάντρες, "μάτια" και κάθε είδους χαϊμαλιά.

➤ ***Τριφύλλι (www.trifili.gr/trifili/default_static.html):*** Αντικείμενα για τους οπαδούς του Παναθηναϊκού.

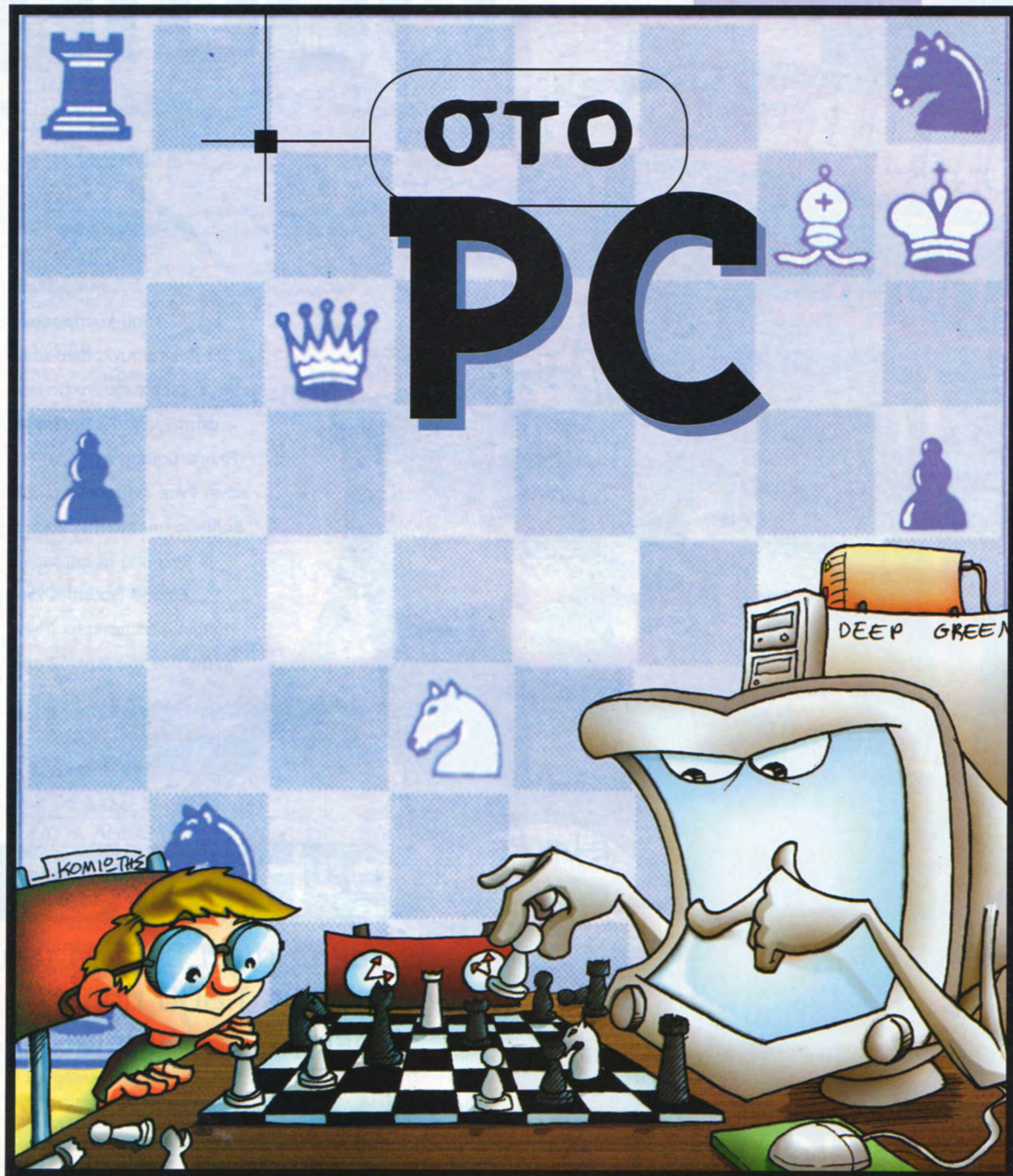
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στο παρόν αφιέρωμα παρουσιάσαμε μόνο ένα κομμάτι των on-line καταστημάτων στο ελληνικό domain. Εκτός από τα προαναφερθέντα, τα οποία ως επί το πλείστον αφορούν σε προϊόντα άμεσου ενδιαφέροντος των αναγνωστών του "PC Master" και, βέβαια, σε πολυκαταστήματα με διάφορα είδη, υπάρχουν δεκάδες ειδικευμένα on-line μαγαζιά, που απευθύνονται σε συγκεκριμένο αγοραστικό κοινό, όπως χομπίστες και διάφορους επαγγελματίες. Αν μάλιστα αναλογιστούμε τις χιλιάδες ανάλογες σελίδες του παγκόσμιου domain, από όπου μπορεί κανείς να παραγγείλει αντικείμενα από το εξωτερικό και να τα παραλάβει στην πόρτα του, καταλαβαίνετε τις τεράστιες δυνατότητες που προσφέρει το Διαδίκτυο για αγορές οποιουδήποτε αντικειμένου από οποιονδήποτε και σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη. Καλά ψώνια...

PC

Σκάκι

στο PC



Ο ψηφιακός Kasparov

Ο Garry χάιδεψε για μια στιγμή το πιγούνι του και στη συνέχεια ανασήκωσε το βλέμμα, για να ρίξει στον αντίπαλο τη συνηθισμένη διαπεραστική ματιά του. Εκείνος, όμως, αντιμετώπισε την πρόκληση του παγκόσμιου πρωταθλητή ατάραχα, αναβοσβήνοντας τα κόκκινα φωτάκια του, κομψός μέσα στο μαύρο μεταλλικό κάλυμμά του. Εξαφνα, ο Garry πετάχτηκε από τη θέση του... Δεν ήταν δυνατόν... Κι όμως, ήταν σχεδόν σίγουρος πως το διαβολεμένο μηχάνημα του είχε κλείσει το μάτι...

Του Γιάννη Καλοσκάμπη, υποψήφιου μετρ cv97056@central.ntua.gr

Η συνέχεια της ιστορίας είναι λίγο πολύ γνωστή: Στις 11 Μαΐου 1997 το ματς έξι παρτίδων μεταξύ του Kasparov και του υπολογιστή Deep Blue τελείωσε με καθαρή νίκη της μηχανής. Πολλοί ήταν εκείνοι που έκαναν λόγο για κυριαρχία της ύλης πάνω στο πνεύμα, για ταπείνωση του ανθρώπινου είδους, ενώ άλλοι δεν δίστασαν να ισχυριστούν πως ο Kasparov "πούλησε" το ματς έναντι αδράς αμοιβής, επικαλούμενοι την κάκιστη εμφάνιση του πρωταθλητή στην τελευταία παρτίδα. Ωστόσο, καμιά από της ανωτέρω εκδοχές δεν κατόρθωσε να κερδίσει την αποδοχή του συνόλου του σκακιστικού κόσμου. Αλλωστε, ο Kasparov είχε πολλά ελαφρυντικά: Πρώτα απ' όλα, την κόπωση, που καταβάλλει κάθε ανθρώπινο οργανισμό ύστερα από καθημερινή πολύωρη πνευματική εργασία. Επίσης, υπήρχε η ψυχολογική πίεση, κάτω από την οποία αγωνίστηκε ο Kasparov, δεδομένου ότι εκπροσωπούσε ολόκληρο το ανθρώπινο γένος ενάντια στο θηρίο της κυβερνητικής.

Το σίγουρο είναι ότι ο αγώνας αυτός σηματοδότησε την αρχή μιας καινούριας εποχής στις σχέσεις μεταξύ σκακιστών και ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ο μηχανικός αντίπαλος αναβαθμίστηκε στη συνείδηση του κοινού από απλός σύμβουλος, σε απαραίτητο εργαλείο για κάθε σκακιστή, ανεξαρτήτου δυναμικότητας. Σε αυτό συνέβαλε αποφασιστικά και η ραγδαία ανάπτυξη των επεξεργαστών τα τελευταία τρία χρόνια. Δεν ήταν πια απαραίτητο να αγοράσει κανείς μια εξειδικευμένη σκακιστική μηχανή, που ήταν πανάκριβη, αφού την ίδια δουλειά μπορούσε να κάνει κι ένα πάμφθηνο, σχετικά, πρόγραμμα για PC.

Ωστόσο, η εποχή που οι υπολογιστές θα κατορθώσουν να εξομοιώσουν πλήρως την ανθρώπινη σκέψη φαίνεται πως θα αργήσει πολύ να έρθει. Για την ακρίβεια, πλήρης ταύτιση ανθρώπινου και ηλεκτρονικού εγκεφάλου είναι πρακτικά αδύνατο να συμβεί. Αυτό οφείλεται στην πολυπλοκότητα των εγκεφαλικών λειτουργιών, πολλές από τις οποίες δεν φαίνεται να έχουν κάποιο μηχανικό ανάλογο. Για να εξηγήσουμε καλύτερα την προηγούμενη πρόταση, που φαίνεται εκ πρώτης όψεως απόλυτη και αλαζονική, θα πάρουμε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα. Ας εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα σκεφτεί ένας υπολογιστής και ένας άνθρωπος σε μία δεδομένη θέση. Ο υπολογιστής, από τη μια πλευρά, θα εξετάσει όλες ανεξαιρέτως τις πιθανές κινήσεις μία προς μία και θα επιλέξει αυτήν που θα του δώσει το καλύτερο αποτέλεσμα. Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για μια χρονοβόρα διαδικασία, ενώ ερωτηματικά προκύπτουν και για την ορθότητα της τελικής εκτίμησης. Διότι το βασικότερο κριτήριο των υπολογιστών για την αξιολόγηση μιας θέσης είναι η σύγκριση του υλικού των δύο παρατάξεων. Ομως στο σκάκι, όπως και στον πόλεμο, η δυναμική μιας θέσης αντισταθμίζει πολλές φορές την υλική υπεροχή του αντιπάλου. Ακόμα, ο υπολογιστής, πάλι εξαιτίας του χρονικού περιορισμού, μπορεί να υπολογίσει μέχρι ένα καθορισμένο βάθος κινήσεων. Υπάρχει όμως πάντα ο κίνδυνος η αντίπαλη παράταξη να διαθέτει συνέχεια που να ανατρέπει τα δεδομένα στην αμέσως επόμενη κίνηση.

Από την άλλη πλευρά, ο άνθρωπος, χρησιμοποιώντας την κρίση αλλά και την εμπειρία του, θα αποκλείσει εξαρχής τις κινήσεις που θα του φανούν "παράλογες" και θα εστιάσει την προσοχή του σε έναν σχετικά μικρό αριθμό επιλογών, τις οποίες θα εξετάσει εις βάθος. Ωστόσο, η μέθοδος αυτή παρουσιάζει αρκετά μειονεκτήματα, ιδιαίτερα σε πολύπλοκες θέσεις, όπου απαιτείται ακρίβεια και λεπτότητα στους χειρισμούς. Διότι, πολλές από τις κινήσεις που θα απορριφθούν εξαιτίας ψυχολογικών ή καθαρά αισθητικών κριτηρίων, είναι πιθανόν να αποδειχθούν πολύ ισχυρότερες από αυτές που επιλέχθηκαν κατά τη διάρκεια της παρτίδας. Βέβαια, το μεγάλο πλεονέκτημα του ανθρώπινου εγκεφάλου είναι η ικανότητα να



Αναλύοντας μία θέση με το Fritz και το Junior ταυτόχρονα.

εκτιμά γρήγορα και σε ικανοποιητικό βαθμό τα στρατηγικά πλεονεκτήματα μιας θέσης. Εδώ παίζει σημαντικότατο ρόλο η διαίσθηση, που απουσιάζει παντελώς από τους ηλεκτρονικούς "φίλους" μας.

Στόχος του άρθρου όμως δεν είναι η σύγκριση του ανθρώπινου μυαλού με την τεχνητή νοημοσύνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Αντίθετα, θα προσπαθήσουμε να εντοπίσουμε, μέσα από μια σύντομη παρουσίαση των προγραμμάτων που κυκλοφορούν στην αγορά, τα οφέλη που προκύπτουν από τη συνεργασία της μηχανής με το ανθρώπινο δυναμικό.

ΜΑ ΤΙ ΕΙΝΑΙ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΑΥΤΟ ΤΟ ELO;

Στο παρόν άρθρο θα διαβάσετε συχνά τη λέξη ELO, συνοδευόμενη πάντα από έναν αριθμό. Πρόκειται για το βαθμό αξιολόγησης των σκακιστών και οφείλει το όνομά του στον Δόκτορα Elo, που επινόησε τη φόρμουλα υπολογισμού του. Στη συνέχεια δίνονται μερικές χαρακτηριστικές τιμές, που θα βοηθήσουν τον αναγνώστη να κατανοήσει τη δυναμικότητα των προσώπων και των μηχανών που αναφέρονται στο άρθρο.

1000 ΕΛΑΧΙΣΤΟ ELO Παρακάτω δεν πάει.

1300 ELO ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ Όλοι οι αρχάριοι ξεκινούν από το βαθμό αυτό.

1950 Παίκτης Α' κατηγορίας

2100 Υποψήφιος μετρ

2200 Ομοσπονδιακός μετρ

2300 Μετρ FIDE

2400 Διεθνής μετρ

2500 Γκρανμέτρ

2594 Βαθμός αξιολόγησης του Alexander Baburin, 100ού στην παγκόσμια κατάταξη

2672 Βαθμός αξιολόγησης του Zoltan Almasi, 20ού στην παγκόσμια κατάταξη

2845 Βαθμός αξιολόγησης του Garry Kasparov

Fritz 6: Ξεκινάμε την παρουσίαση με το δημοφιλέστερο, ίσως, σκακιστικό πρόγραμμα της αγοράς. Ο "Herr Doktor Fritz", όπως του αρέσει να αυτοαποκαλείται, έχει καθιερωθεί στη συνείδηση των σκακιστών ως το ισχυρότερο πρόγραμμα που κυκλοφορεί. Απόδειξη αυτού, οι συχνότατες εμφανίσεις του σε αγώνες επίδειξης με αντιπάλους τους διασημότερους παίκτες της εποχής μας. Εδώ, έχει να επιδείξει πολλές και σημαντικές επιτυχίες, αφού η λίστα των σκακιστών που έπεσαν θύματα του μηχανικού ταλέντου του είναι πολύ μακριά και περιλαμβάνει ηχηρά ονόματα, όπως οι Garry Kasparov, Viswanathan Anand, Boris Gelfand, Michael Adams και Judith Polgar. Διακρίνεται για την ταχύτητά του στις ανοιχτές θέσεις, όπου θεωρείται αξεπέραστο, ενώ η στρατηγική αντίληψή του κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, χωρίς όμως να εντυπωσιάζει. Το interface του προγράμματος είναι καλοσχεδιασμένο και πάρα πολύ λειτουργικό, αποτελεί δε, κατά τη γνώμη μου, παράδειγμα προς μίμηση για όλες τις μετέπειτα προσπάθειες. Καθοδηγεί το χρήστη σωστά, χωρίς να τον μπερδεύει με ανούσιες ρυθμίσεις, ενώ για τις βασικές επιλογές διαθέτει εύχρηστες συντομεύσεις. Επίσης, οι σχεδιαστές του Fritz έχουν κάνει μια αξιέπαινη προσπάθεια να σπάσουν την προκατάληψη που θέλει τα επονομαζόμενα "επαγγελματικά" προγράμματα να μην προσφέρουν εντυπωσιακά multimedia στοιχεία. Έτσι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Doktor Fritz σχολιάζει, με τον δικό του, ανεπανάληπτο τρόπο την εξέλιξη του παιχνιδιού. Θα τον ακούσετε να τραγουδάει, να βγάζει περίεργους ήχους, να παραλληλίζει τα τεκταινόμενα πάνω στη σκακιέρα με τη σεξουαλική συμπεριφορά σας και γενικά θα κάνει οτιδήποτε περνάει από το χέρι του για να σας αποσπάσει την προσοχή από την παρτίδα! Ακόμα, μπορείτε να παίξετε σε μια όμορφη τρισδιάστατη σκακιέρα, αν και, όπως συμβαίνει πάντα σε τέτοιες περιπτώσεις, σύντομα θα γυρίσετε στη σιγουριά των δύο διαστάσεων.

Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει σε μια πολύ σημαντική λειτουργία του Fritz, που είναι η ανάλυση της παρτίδας. Τα σχόλια που γίνονται είναι ιδιαίτερα προσεγμένα και είναι σίγουρο



Ο ηρωικός συντάκτης του "PC Master" αντιμετωπίζει το Junior, σε μία αναμέτρηση που κόβει την ανάσα.

ADVANCED CHESS: ΣΚΑΚΙ ΜΕ... ΣΚΟΝΑΚΙ!

Το 1998, στη Leon, διεξήχθη ένας πρωτότυπος αγώνας μεταξύ του Gary Kasparov και του κορυφαίου Βούλγαρου σκακιστή Veselin Topalov. Οι δύο σκακιστές είχαν τη δυνατότητα να ελέγχουν τις κινήσεις τους, προτού τις πραγματοποιήσουν, με τη βοήθεια του προγράμματος HIARCS (σε P-II 333)! Το γεγονός αυτό ανέβασε κατακόρυφα την ποιότητα των παρτίδων και ανάγκασε τον παγκόσμιο πρωταθλητή να χαρακτηρίσει τα σκακιστικά προγράμματα "απαραίτητα εργαλεία για τη σκακιστική προπόνηση". Για την ιστορία, το ματς έληξε ισόπαλο 3-3. Το επόμενο τουρνουά, στο οποίο οι συμμετέχοντες θα έχουν δικαίωμα χρήσης υπολογιστών, θα λάβει χώρα τον Ιούνιο, στη Leon και πάλι. Θα συμμετέχουν 4 διάσημοι σκακιστές, με μεγάλη εμπειρία στη χρήση Η/Υ (Anand, Shirov, Illescas και Polgar). Ως αναλυτής θα χρησιμοποιηθεί το Fritz, σε υπολογιστές με επεξεργαστή Athlon στα 1000MHz και 512MB RAM.



Kasparov εναντίον Deep Blue. Η πρώτη έκδοση του μηχανικού τέρατος ονομαζόταν Deep Thought, από τον υπολογιστή που πρωταγωνιστούσε στο βιβλίο του Douglas Adams "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy"!

πως θα βοηθήσουν τόσο τον αρχάριο όσο και τον προχωρημένο σκακιστή. Τέλος, στο CD του Fritz θα βρείτε μία βάση με 320.000 επιλεγμένες παρτίδες.

Junior 6: Το Junior είναι προϊόν της ίδιας εταιρίας που είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία του Fritz (Chessbase). Ετσι, τα δύο προγράμματα διαθέτουν το ίδιο ακριβώς interface και διαφέρουν μονάχα στη σκακιστική μηχανή (chess engine) που χρησιμοποιούν. Το Junior μπορεί να μην έχει την ταχύτητα του Fritz, υπερέχει όμως ξεκάθαρα στη στρατηγική εκτίμηση της θέσης. Για την ακρίβεια, στον τομέα αυτόν βρίσκεται μπροστά από όλα τα προγράμματα της αγοράς. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, ότι στο τελευταίο τουρνουά μεταξύ προγραμμάτων για PC κατέκτησε με σχετική άνεση την πρώτη θέση, αφήνοντας δεύτερο το Fritz. Ωστόσο, από το αποτέλεσμα αυτό δεν μπορούν να εξαχθούν ασφαλή συμπεράσματα για τη συγκριτική αξία των δύο προγραμμάτων. Πρόσφατα, μάλιστα, κυκλοφόρησε patch για το Fritz 6, που αυξάνει σημαντικά την ισχύ της σκακιστικής μηχανής του, γεγονός που περιπλέκει τα πράγματα ακόμα περισσότερο.

HIARKS 7.32: Ολα τα σκακιστικά προγράμματα που κυκλοφορούν, ανεξαρτήτως δυναμικότητας, παρουσιάζουν ένα σοβαρότατο πρόβλημα: Δεν έχουν τη δυνατότητα της μάθησης, όπως αυτή εμφανίζεται στον άνθρωπο, με αποτέλεσμα, στην ίδια θέση, να επαναλαμβάνουν τα ίδια ακριβώς λάθη. Ωστόσο, η σκακιστική μηχανή του HIARCS (αποτελεί κι αυτή προϊόν της Chessbase, γεγονός που σημαίνει ότι έχει το ίδιο interface με το Fritz και το Junior) υπόσχεται να βελτιώσει τα πράγματα σε αυτόν τον τομέα, ωθώντας την τεχνολογία της τεχνητής νοημοσύνης ένα βήμα πιο μπροστά.

ΕΝΑΣ ΕΥΚΟΛΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΓΚΡΑΝΜΕΤΡ

Ενα ασυνήθιστο φαινόμενο απασχόλησε τη σκακιστική κοινότητα στις αρχές του περασμένου έτους. Ο άγνωστος μέχρι τότε Γερμανός σκακιστής Clemens Allwermann πήρε μέρος σε ένα πανίσχυρο τουρνουά "Open" και τερμάτισε αήττητος στην πρώτη θέση, αφήνοντας πίσω του πολλούς γκρανμέτρ. Σύμφωνα με τα αρχεία της Γερμανικής Ομοσπονδίας, το ELO του 55χρονου Allwermann δεν είχε ξεπεράσει το 1900 τα είκοσι τελευταία χρόνια, ωστόσο στο τουρνουά αυτό η απόδοσή του άγγιξε το 2630!
Οπως καταλαβαίνετε, κανείς δεν μπορούσε να πιστέψει ότι ένα τόσο εντυπωσιακό άλμα ήταν δυνατόν να επιτευχθεί μόνο με επίμονη προσπάθεια και εντατική προετοιμασία. Κάτι άλλο συνέβαινε. Υπήρχαν, βέβαια, κάποιες ενδείξεις, όμως τίποτα συγκεκριμένο. Ο μίτος για την αποκάλυψη του μυστηρίου άρχισε να ξετυλίγεται στον τελευταίο γύρο: Ο Allwermann, ύστερα από εξαιρετική εμφάνιση, ανάγκασε τον αντίπαλό του, S. Kalinitschef (Διεθνής μετρ με ELO 2505) να εγκαταλείψει. Τη στιγμή που έδιναν τα χέρια, ο ενθουσιασμένος Γερμανός, που μόλις είχε εξασφαλίσει την πρώτη θέση, μέσα στη χαρά του δεν κρατήθηκε και ισχυρίστηκε πως είχε σίγουρο ματ σε 8 το πολύ κινήσεις. Ο Kalinitschef τον κοίταξε με απορία: Η θέση ήταν σίγουρα κερδισμένη, αλλά ήταν πολύ δύσκολο να διακρίνει κάποιος τον ελάχιστο αριθμό κινήσεων που απαιτούνταν για να γίνει ματ... Το πρόβλημα τέθηκε σε μερικούς από τους ισχυρότερους παίκτες στον κόσμο και κανένας τους δεν βρήκε τη σωστή λύση. Οπως δήλωσε χαρακτηριστικά ο μεγάλος Ινδός σκακιστής Ανάντ (ELO 2761), για να καταγραφούν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί, χρειάζονταν το λιγότερο 100 σελίδες! Μόνο ένας υπολογιστής θα μπορούσε να προβεί σε μία τόσο ακριβή πρόβλεψη σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα. Πράγματι, όταν η θέση τοποθετήθηκε στο ισχυρότερο πρόγραμμα της εποχής, το Fritz 5.32, η σωστή απάντηση, μαζί με τη δήλωση "ματ σε 8 κινήσεις" ήρθε με την πάροδο μόλις... 74 δευτερολέπτων!
Η συνέχεια είναι λίγο πολύ αναμενόμενη. Κρίσιμες θέσεις από τις παρτίδες του νικητή τοποθετήθηκαν στο ίδιο πρόγραμμα, το οποίο, προς γενική κατάπληξη, επανέλαβε τις ίδιες ακριβώς κινήσεις που είχε παίξει ο Allwermann! Οι ίδιοι φαντεζί συνδυασμοί, αλλά και τα ίδια στρατηγικά σφάλματα... Περαιτέρω έρευνες έφεραν στην επιφάνεια ότι ο Allwermann διατηρούσε κατάστημα με ηλεκτρονικά είδη και πως τους τελευταίους μήνες είχε παραγγείλει έναν μικροσκοπικό δέκτη. Επίσης, οι συμμετέχοντες στο τουρνουά θυμήθηκαν πως, παρά το γεγονός ότι η θερμοκρασία στην αίθουσα των αγώνων πολλές φορές ξεπερνούσε τους 32 βαθμούς, ο παίκτης μας κυκλοφορούσε πάντα με κουστούμι και γραβάτα. Προφανώς, πάνω στη γραβάτα είχε τοποθετηθεί μικροκάμερα, που κάλυπτε την επιφάνεια της σκακιέρας. Ετσι, ο συνεργάτης του μπορούσε άνετα να παρακολουθεί την εξέλιξη της παρτίδας. Το μόνο που είχε να κάνει, ήταν να περιμένει την απάντηση του Fritz και στη συνέχεια να τη μεταδίδει, με τη βοήθεια του δέκτη, που είχε τοποθετηθεί στο αυτί του Allwermann και καλυπτόταν τέλεια από τα πυκνά μαλλιά του.



Τρισδιάστατη αναπαράσταση της σκακιέρας από το Fritz.

Η ΛΙΣΤΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΗΣ SSDF

Η SSDF είναι ένας σουηδικός οργανισμός, που ασχολείται με την αξιολόγηση των σκακιστικών προγραμμάτων. Η τελευταία λίστα αξιολόγησης δημοσιεύθηκε τον Απρίλιο του τρέχοντος έτους και έχει ως εξής (οι μετρήσεις έγιναν σε K6-2 450 με 128MB RAM):

1. Fritz 6 2721
2. Junior 6 2689
3. Rebel Tiger 2671
4. Fritz 5.32 2654
5. Nimzo 7.32 2653
6. Junior 5 2626
7. Hiarcs 7.32 2626
8. Crafty 17.07 2624



Στιγμιότυπο από παρτίδα Advanced Chess.

Ετσι, βρισκόμαστε μπροστά σε ένα πρόγραμμα που μαθαίνει από τα λάθη του! Το γεγονός αυτό αφ' ενός αυξάνει σημαντικά τη στρατηγική αντίληψη του HIARCS, αφ' ετέρου το καθιστά αρκετά βραδύτερο, άρα ευάλωτο σε ανοιχτές θέσεις. Απόδειξη του προηγούμενου ισχυρισμού, τα αποτελέσματα του προγράμματος στο προαναφερόμενο τουρνουά: Ηταν το μοναδικό πρόγραμμα που δεν ηττήθηκε από το Junior, αποσπώντας ισοπαλία, αλλά γενικά δεν τα πήγε καθόλου καλά και τερμάτισε στο κάτω μισό του βαθμολογικού πίνακα, έχοντας μάλιστα υποστεί οδυνηρή ήττα από το Fritz...





Δύο από τα διάσημα θύματα του Fritz, η J. Polgar και ο V. Kramnik.

Rebel - Tiger: Το Tiger θεωρείται από πολλούς το ισχυρότερο σκακιστικό πρόγραμμα στα PCs, έχοντας να επιδείξει νίκες απέναντι σε ισχυρότατους αντιπάλους, όπως οι Arthur Yusupov και Anatoly Karpov. Πέρσι βρέθηκε για μεγάλο χρονικό διάστημα στην κορυφή του σχετικού πίνακα αξιολόγησης. Η τελευταία έκδοση έρχεται με ανανεωμένο interface, ώστε να αντεπεξέλθει και σε αυτόν τον τομέα στις απαιτήσεις του χρήστη. Στο τουρνουά ηττήθηκε καθαρά από τα Junior και Fritz, νίκησε όμως οριακά το HIARCS και τερμάτισε, τελικά, στη μέση ακριβώς του βαθμολογικού πίνακα. Χαρακτηρίζεται από την πολύ καλή ταχύτητα υπολογισμού, ενώ ικανοποιητικός κρίνεται και ο βαθμός κατανόησης του στρατηγικού χαρακτήρα της θέσης. Στο CD του θα βρείτε επίσης την πλήρη έκδοση του Rebel 10, ενός ισχυρότατου προγράμματος, έτσι ώστε να μπορείτε να αναλύσετε και με μια εναλλακτική σκακιστική μηχανή.

Chess Genius: Το Genius είναι το πρώτο πρόγραμμα που κατάφερε να νικήσει τον Kasparov σε συνθήκες κανονικής παρτίδας (είναι σαφές το πλεονέκτημα των υπολογιστών έναντι των ανθρώπων σε αγώνες μικρής διάρκειας). Η τελευταία έκδοση του προγράμματος περιλαμβάνει δύο σκακιστικές μηχανές, τις Schredder 4.0 και Genius 6.5. Η πρώτη από αυτές τις δύο, που θεωρείται και ισχυρότερη, αποτέλεσε τη μεγάλη ελπίδα της εταιρίας και φάνηκε, αρχικά, πως θα κατάφερνε να κερδίσει τη μάχη των σκακιστικών προγραμμάτων. Ομως στην πράξη αποδείχτηκε κατώτερη των προσδοκιών των προγραμματιστών της. Στο τουρνουά πραγματοποίησε απογοητευτική εμφάνιση, τερματίζοντας στην προτελευταία θέση. Ωστόσο, θεωρείται το ισχυρότερο πρόγραμμα στην ανάλυση του τελικού σταδίου της παρτίδας (φινάλε), ενώ διαθέτει αρκετά ανεπτυγμένη στρατηγική αντίληψη.

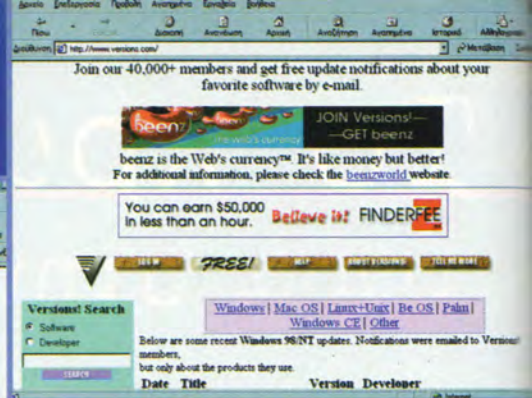
Στην ανωτέρω ανάλυση σκόπιμα δεν αναφερθήκαμε στο Chessmaster 7000 (παρουσίαση του οποίου μπορείτε να βρείτε σε προηγούμενο τεύχος). Αν και έχει να επιδείξει αξιόλογες επιδόσεις, βρίσκεται, από άποψη δυναμικότητας, πολύ πίσω από τα προγράμματα που εξετάσαμε, χωρίς να παύει να αποτελεί άριστη επιλογή για τον αρχάριο και τον χομπίστα. Απ' την άλλη πλευρά, αν σκέφτεστε να ασχοληθείτε σοβαρά με το σκάκι, η αγορά ενός "εξειδικευμένου" προγράμματος κρίνεται επιβεβλημένη. Εδώ, η τελική επιλογή είναι καθαρά συνάρτηση των αναγκών σας, αφού όλες οι σκακιστικές μηχανές παρουσιάζουν δυνατά και ευαίσθητα σημεία. Η γενική πρόταση είναι, βέβαια, το Fritz 6, που είναι και το δημοφιλέστερο πρόγραμμα, χωρίς να θέλω να υποτιμήσω την αξία του Junior και του Tiger, που αποτελούν αξιόπιστες λύσεις από κάθε άποψη.

PC

ΤΟ FRITZ ΠΡΟΚΑΛΕΙ ΣΑΛΟ ΣΤΗΝ ΟΛΛΑΝΔΙΑ!

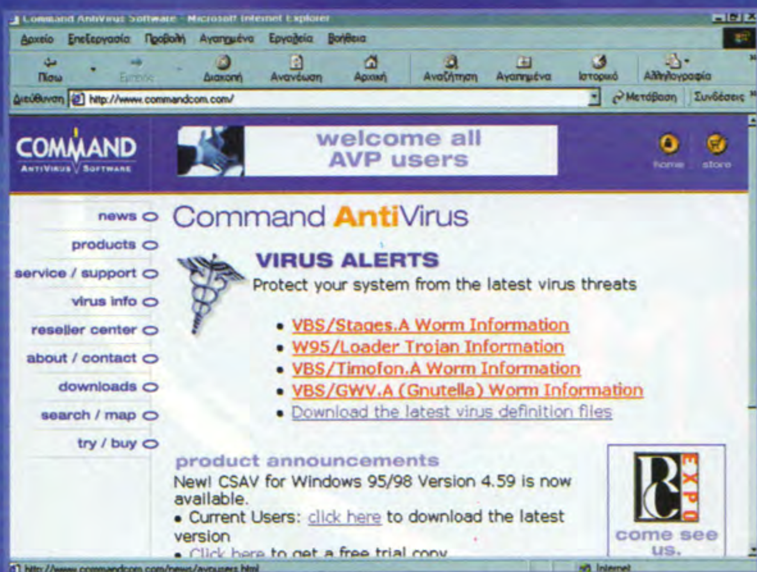
Εντονες αντιδράσεις προκάλεσε η απόφαση της σκακιστικής ομοσπονδίας της Ολλανδίας να επιτρέψει τη συμμετοχή του Fritz στο εθνικό πρωτάθλημα της χώρας. Τελικά, ο υπολογιστής ισοβάθμησε στην 3η θέση της βαθμολογίας, ωστόσο, το αποτέλεσμα θεωρείται πλασματικό, αφού πολλοί ισχυροί συμμετέχοντες αρνήθηκαν να τον αντιμετωπίσουν, με αποτέλεσμα το μηδενισμό τους στις αντίστοιχες παρτίδες. Γενικά, ο Fritz δεν εντυπωσίασε με την απόδοσή του, ενώ υπέστη και δύο συντριπτικές ήττες από τον τελικό νικητή, Van Wely, και τον Van der Wiel, γνωστό και ως "computer-killer"!





ΠΑΡΤΕ, ΚΟΣΜΕ!

Δωρεάν software για όλους!



Οσοι δεν γνωρίζουν καλά το Internet ρωτούν συνεχώς αν όλη αυτή η ιστορία είναι δωρεάν ή πρέπει να ξοδέψουν μια περιουσία για να σερφάρουν στο Δίκτυο. Οπως καλά γνωρίζετε εσείς, οι αναγνώστες του "PC Master", όχι μόνο το ίδιο το σερφάρισμα είναι δωρεάν -δεν υπολογίζουμε βέβαια εδώ το κόστος του ΟΤΕ και της μικρής μηνιαίας συνδρομής στην εταιρία παροχής υπηρεσιών Internet-, αλλά στο Διαδίκτυο μπορεί κάποιος να βρει πραγματικούς θησαυρούς... χωρίς δραχμή!

Του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Τη σημερινή εποχή, στην αυγή του νέου αιώνα, το Internet, έχοντας ήδη στην πλάτη του 30 χρόνια παρουσίας, προσφέρει τόσα πολλά στους χρήστες του ώστε αρκετοί ανάμεσά τους αρχίζουν να αναρωτιούνται πώς ζούσαν παλαιότερα χωρίς αυτό!

Η πρόσβαση στο Internet θα λέγαμε πως είναι σήμερα επιβεβλημένη για τον καθένα από εμάς, είτε θέλει να το εκμεταλλευτεί για την εργασία του είτε απλώς για να μπει και να διασκεδάσει παίζοντας και επικοινωνώντας με γνωστό αλλά και άγνωστο κόσμο.

Μία από τις σημαντικότερες (ανεκτίμητες, θα λέγαμε) υπηρεσίες του Διαδικτύου είναι η δυνατότητα αναζήτησης και ανάκτησης τεράστιου πλήθους πληροφοριών κάθε είδους και μορφής (κειμένων, εικόνων, ήχων, βίντεο κ.ά.) σε λίγα λεπτά από τους χιλιάδες υπολογιστές οι οποίοι είναι σήμερα συνδεδεμένοι σε αυτό.

Η αναζήτηση γίνεται μέσω ειδικών Web sites (search engines), στα οποία οι χρήστες συνδέονται, γράφουν αυτό που θέλουν να βρουν και... τα υπόλοιπα αναλαμβάνει το Internet.

Εκτός, όμως, από τις λεγόμενες "μηχανές αναζήτησης" υπάρχουν και άλλα Web sites, στα οποία βρίσκονται πραγματικοί θησαυροί, τοποθετημένοι εκεί για να τους πάρετε δωρεάν και... με το νόμο! Εκεί θα βρείτε χιλιάδες αξιόλογα προγράμματα, κάθε είδους, μεγέθους και χρησιμότητας, τα οποία μπορείτε να προμηθευτείτε χωρίς να σπαταλήσετε ούτε δραχμή, κατεβάζοντάς τα στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας, και να τα δοκιμάσετε.

Συχνά, ανάμεσα βέβαια σε πολλά μικρά, άκομψα και ίσως κακογραμμένα (προγραμματιστικά, εννοούμε) προγράμματα, να είστε σίγουροι πως θα ανακαλύψετε κάποια που όχι μόνο... αξίζουν τα λεφτά τους (!), αλλά συναγωνίζονται επάξια και άλλα παρόμοια προγράμματα, τα οποία όμως μπορείτε να αποκτήσετε μόνο επί πληρωμή!

Και μην ανησυχείτε για το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιείτε. Στα sites αυτά θα βρείτε υλικό για όλα τα συστήματα (BeOS, Windows 3x, Windows NT, Windows 95/98, Windows 2000).

Στη συνέχεια, λοιπόν, θα σας παρουσιάσουμε ορισμένα από τα πιο γνωστά και καλά Web sites με δωρεάν λογισμικό κάθε είδους.

ΓΕΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Σήμερα μπορεί να βρει κάποιος έτοιμο και δοκιμασμένο όποιο πρόγραμμα επιθυμεί, χωρίς να πρέπει να απευθυνθεί σε ειδικούς προγραμματιστές, να τους εξηγήσει τις ανάγκες του και να... περιμένει να τον εξυπηρετήσουν, όπως μέχρι πριν από λίγα χρόνια. Ομως, το καλό πράγμα πληρώνεται. Ή μήπως όχι πάντα; Σωστά. Στο Internet μπορείτε να βρείτε... καλά πράγματα δίχως λεφτά. Να πώς...


Tucows.gr: Ενα από τα γνωστότερα sites με άφθονο υλικό δωρεάν.



Winfiles.com: Ισως το πιο όμορφο site με δωρεάν λογισμικό.

C|NET SHAREWARE
www.shareware.com

Ενα από τα σοβαρότερα Web sites με ελεύθερο λογισμικό κάθε είδους. Πιο συγκεκριμένα, θα βρείτε προγράμματα για Audio software, Desktop Enhancements, Development Tools, πολλά παιχνίδια, drivers, εκπαιδευτικό λογισμικό, διάφορα προγράμματα για το Internet, Multimedia & Design και φυσικά πολλά utilities κάθε λογής.

TUCOWS
www.tucows.gr

Πρόκειται ίσως για το γνωστότερο Web site στο χώρο του, αυτό που έρχεται στο μυαλό όλων όσοι θέλουν να βρουν... μπόλικο και καλό software στο Internet. Δεν θα μας έφτανε μία σελίδα για να παρουσιάσουμε μόνο τις κατηγορίες του, έτσι ενδεικτικά αναφέρουμε τις κυριότερες: Audio Composers-Editors, CD Players, MP3, Bookmark Utilities, Browsers, Chat - IRC, Internet Phones, Web Cams, Web Accelerators, Anti-Spam Tools, E-Mail Add-Ons, Action Games, Fantasy Leagues, Fun Stuff, Gaming Utilities, MUD's, Strategy Games, Compression Utilities, Internet Tools, Image Animators-Editors-Mappers-Viewers, Anti-Virus Scanners και πάρα πολλά άλλες.

TUDOGS
www.tudogs.com

Οπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στο Web site, πρόκειται για το "Ultimate Directory Of Gratis Software". Εδώ θα βρείτε τα πάντα για Authoring & Web Design, Graphics software, Clipart, Animation, WebTools, Windows, Μουσική, Παιχνίδια, Εκπαιδευτικό software και Free Web Developer Software.

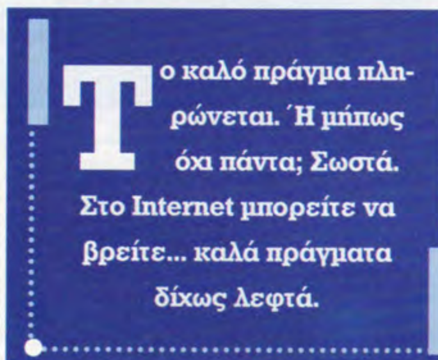
VERSIONS
www.versions.com

Πολύ χρήσιμο Web site. Οχι μόνο σας ενημερώνει για τις τελευταίες εκδόσεις των προγραμμάτων που χρησιμοποιείτε, αλλά σας δίνει τη δυνατότητα να αποκτήσετε πολλά προγράμματα δωρεάν.

WINFILES
www.winfiles.com

Ενα από τα πιο παλιά και γνωστά Web sites με όμορφη σχεδίαση, γεμάτο με προγράμματα κάθε είδους για τα Windows. Φιλικό στη χρήση, θα πρέπει σίγουρα να ανήκει στα bookmarks σας!

Ωραίο περιβάλλον (σε στυλ Windows) και ευχρηστία συμπληρώνουν την εικόνα αυτού του site, που δεν θα πρέπει να λείπει από τα favorites σας σε καμία περίπτωση.



WORLDVILLAGE
www.worldvillage.com

Ωραίο Web site με αρκετά παιχνίδια και άλλα προγράμματα που μπορείτε να κατεβάσετε στον υπολογιστή σας.

DRIVERS

Οσοι ασχολούνται με τους υπολογιστές θεωρούν τα αρχεία αυτά τα σημαντικότερα απ' όλα και μπορεί να αρρωστήσουν αν δεν βρουν το σωστό και το πιο καινούριο!

Στη συνέχεια θα βρείτε πολλές χρήσιμες ηλεκτρονικές διευθύνσεις, στις οποίες μπορείτε να ανακαλύψετε χιλιάδες drivers (γι' αυτά τα αρχεία μιλούσαμε προηγουμένως!) κάθε είδους και για κάθε συσκευή ή κάρτα που μπορείτε να φανταστείτε, να αγοράσετε και να τοποθετήσετε στον υπολογιστή σας.

WINFILES
www.winfiles.com

Ενας πραγματικός παράδεισος των drivers για Windows, όπου θα βρείτε τα πάντα για BIOS-updates, CD-ROMs και σκληρούς δίσκους, fax/modems, input devices, image scanners, ISDN adapters, οθόνες, adapters δικτύου, Video adapters, εκτυπωτές και πολλά άλλα.

DRIVERSHEADQUARTERS
www.drivershq.com

Οπως αναγράφεται χαρακτηριστικά και στην πρώτη σελίδα του Web site, "αν δεν μπορείτε να βρείτε κάποιον driver αλλού, τότε ήρθατε στο σωστό μέρος!". Πράγματι, εδώ υπάρχουν drivers κάθε είδους και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε την κατηγορία που θέλετε και κατόπιν τον κατασκευαστή τής συσκευής ή της κάρτας σας, που... περιμένει εναγωνίως να λειτουργήσει, και αμέσως μετά μπορείτε να διαλέξετε και να μεταφέρετε στον υπολογιστή σας το συγκεκριμένο αρχείο, επιλέγοντάς το από το σχετικό κατάλογο.

DRIVERGUIDE
www.driverguide.com

Πώς σας φαίνεται η ιδέα να γίνετε συνδρομητής σε ένα site για να μπορείτε να βρείτε όποιον driver χρειάζεστε αμέσως και με απλό τρόπο; Μη βιάζεστε, δεν χρειάζονται χρήματα, απλώς και μόνο να δώσετε το ονοματεπώνυμο και το e-mail σας και... αυτό ήταν. Αμέσως σας έρχεται ένα e-mail με τον προσωπικό κωδικό σας και η περιπλάνησή σας στον κόσμο των drivers αρχίζει... Καλοσχεδιασμένο και καλά οργανωμένο site.

ΠΑΡΤΕ, ΚΟΣΜΕ!

Αλλο ένα καλό Web site με αρκετά δωρεάν παιχνίδια.

JARGONS'S
www.evitech.fi/~jarnomn/

Κι αν νομίζετε πως μόνο σε καινούριες συσκευές ή κάρτες θα συναντήσετε προβλήματα, είστε σίγουρα γελασμένοι. Ολο και κάτι... λίγο παλιότερο θα προσπαθήσετε να εγκαταστήσετε και δεν θα "παίζει". Επειτα, υπάρχει και το φοβερό format, με το οποίο - αφού το τολμήσατε, για να λυθούν τα τρομερά προβλήματα, που αντιμετωπίζατε - σβήσατε και τα ήδη σωστά εγκατεστημένα προγράμματα... Εδώ θα βρείτε drivers κάθε είδους και κυρίως κάθε ηλικίας!

3COM SOFTWARE LIBRARY
http://infodeli.3com.com/infodeli/swlib/

Στο site αυτό θα βρείτε κάθε είδους drivers που αφορούν σε προϊόντα της 3Com, μίας από τις μεγαλύτερες αμερικανικές εταιρίες κατασκευής εξοπλισμού. Εύκολα, γρήγορα και απλά πράγματα.

56K MODEM DRIVERS
http://www.56k.com/inits/a2z.shtml/

Εδώ μπορείτε να βρείτε drivers για modems 56K, επιλέγοντας τον κατασκευαστή από σχετικό και αρκετά ενημερωμένο κατάλογο.

S3 DRIVERS AND UTILITIES
http://www.s3.com/bbs/0main/topindex.htm

Οσοι από εσάς έχετε κάρτα γραφικών S3 εδώ θα βρεθείτε σε έναν παράδεισο από drivers για... να κάνετε τη δουλειά σας!

RINTER DRIVERS
http://www.connectworld.net/c9.html

Στο site αυτό θα βρείτε drivers για κάθε είδος εκτυπωτή οποιουδήποτε κατασκευαστή. Πολύ χρήσιμο site, αφού ειδικά οι drivers για εκτυπωτές είναι συχνά (και πάντα ανάλογα με το μοντέλο) περιζήτητοι...

"ANTIBIOTIKA"

Οι ιοί έκαναν την εμφάνισή τους όταν άρχισε η περίοδος κυριαρχίας των PCs στην αγορά των υπολογιστών, στις αρχές της δεκαετίας του '80, και από τότε μας ταλαιπωρούν. Ταυτόχρονα, βέβαια, με τους ιούς έκαναν την εμφάνισή τους και τα πρώτα αντι-ιικά ή αντιβιοτικά (antivirus) προγράμματα.

Φυσικά, όπως καλά γνωρίζετε, ο καλύτερος τρόπος θεραπείας είναι πάντα η... πρόληψη, έτσι για να προφυλαχθείτε από τους ιούς, αυτό που έχετε να κάνετε είναι να εγκαταστατήσετε κάποιο antivirus πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να ελέγξει το σύστημά σας για ιούς, καθώς και να καθαρίσει τυχόν μολυσμένα αρχεία, αν φυσικά κάτι τέτοιο είναι δυνατό και δεν απαιτείται, δυστυχώς, να σβηστούν από το δίσκο σας.

Παρακάτω δείτε τα sites των γνωστότερων αντιβιοτικών προγραμμάτων, απ' όπου μπορείτε να βρείτε και να πάρετε δωρεάν τις περιγραφές για τους νέους ιούς και τις αντίστοιχες ανανεώσεις των προγραμμάτων, αλλά και άλλα sites, όπου θα βρείτε πληροφορίες και φυσικά προγράμματα.

Computer Viruses
http://jaring.nmhu.edu/virus.htm

Πολύ καλή και εύχρηστη συλλογή από δεκάδες Internet sites, τα οποία περιέχουν κάθε είδους πληροφορία για τους ιούς των υπολογιστών και την προφύλαξη από αυτούς.

Computer Virus Myths
http://www.kumite.com/myths/

Πολύ καλό site (μη σας παρασύρει η εμφάνιση) με σημαντικό πληροφοριακό υλικό και software για περίφημες περιπτώσεις αληθινών αλλά και ψεύτικων ιών, που ταλαιπώρησαν άδικα πολλούς χρήστες.

Tudogs: Αυτοσυστήνεται ως το πληρέστερο Web site με shareware!

Hoax (Alert) Information
http://www.icsa.net/services/consortia/anti-virus/alerthoax.shtml

Αλλο ένα site που θα σας ενημερώσει υπεύθυνα για περιπτώσεις ψεύτικων συναγερμών για ιούς που ποτέ δεν χτύπησαν τον υπολογιστή σας, παρά μόνο τα νεύρα σας!

E-Mail Viruses
http://www.gerlitz.com/virushoax/

Στο site αυτό φιλοξενείται ένα εκτεταμένο κείμενο, από το οποίο μπορείτε να ενημερωθείτε με μεγάλη πληρότητα για το θέμα e-mail & viruses, για το οποίο πολλά έχουν γραφτεί κατά καιρούς.

alt.comp.virus (Frequently Asked Questions)
http://www.bocklabs.wisc.edu/~janda/acv_faq.html

Αν και όχι τόσο ενημερωμένο χρονικά, το FAQ που φιλοξενείται στο site αυτό είναι πληρέστατο (για την περίοδο που καλύπτει) και αξίζει να το μελετήσετε με προσοχή.

Anti-Virus Software
http://www.compinfo.co.uk/tpavir.htm

Χρήσιμες πληροφορίες για κάθε είδους λογισμικό εναντίον των ιών θα βρείτε στο site αυτό.

Computer Virus Epidemiology Survey
http://survey.secureweb.net/

Μία καλή ευκαιρία να συνεισφέρετε στον αγώνα κατά των ιών σάς δίνει αυτό το site. Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο που θα βρείτε και να είστε σίγουροι πως θα έχετε βοηθήσει στην παγκόσμια αυτή προσπάθεια.

F-PROT PROFESSIONAL
http://www.commandcom.com

IBM ANTIVIRUS
http://www.av.ibm.com

MCAFEE VIRUSSCAN
http://www.networkassociate.com

NORTON ANTIVIRUS DELUXE
http://www.symantec.com

VIRUSWEEP
http://www.quarterdeck.com

THUNDERBYTE ANTI-VIRUS UTILITIES
http://thunderbyte.com/download.asp

ΠΑΡΤΕ, ΚΟΣΜΕ!

F-SECURE
http://www.datafellows.com/

iRiS ANTIVIRUS
http://www.unipress.com/iris

VIRUSAFE95
http://www.eliashim.com

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ

Είδαμε ορισμένα Web sites από τα εκατοντάδες ή και χιλιάδες που μπορείτε να βρείτε στο Διαδίκτυο με δωρεάν προγράμματα κάθε είδους. Επισκεπτόμενοι συχνά εκείνα που εσείς θα επιλέξετε πως σας ταιριάζουν περισσότερο, θα είστε σίγουροι πως διαθέτετε ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην "αγορά" από πλευράς shareware. Βέβαια, μην επαναπαυτείτε από τα γραφόμενά μας. Το Διαδίκτυο αλλάζει συνεχώς, αυτό είναι άλλωστε και το μεγαλύτερο πλεονέκτημά του. Έτσι, ψάξτε και μόνοι σας με τη βοήθεια μίας μηχανής αναζήτησης (π.χ. www.altavista.com, www.google.com) και να είστε σίγουροι πως τα αποτελέσματα θα σας εντυπωσιάσουν...

PC

"ΚΑΤΕΒΑΖΟΝΤΑΣ" ΥΛΙΚΟ

1

Η διαδικασία του download ενός shareware προγράμματος από κάποιο Web site δεν παρουσιάζει καμία ιδιαίτερη δυσκολία. Καταρχήν, επιλέγουμε το site της αρεσκείας μας (εδώ είναι το www.tucows.gr).

2

Κατόπιν διαλέγουμε το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιούμε στον υπολογιστή μας (Windows 98) και ύστερα τη θεματική κατηγορία, στην οποία θα ψάξουμε για προγράμματα (IRC).

3

Ανάμεσα σε πολλά άλλα επιλέγουμε το καλύτερο: mIRC.

4

Αποφασίζουμε να το κατεβάσουμε αμέσως, αν και...

5

...μπορούμε να επισκεφτούμε και το Web site του προγράμματος για να δούμε περισσότερες πληροφορίες και να το κατεβάσουμε από εκεί, πάντα, φυσικά, δωρεάν!

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".









Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



104 **Suzuki Alstare**
Εξομοιωτής ή arcade;



108 **Dogs of War**
Ενα πρωτότυπο RTS.



112 **Jane's F/A 18**
Ο απόλυτος εξομοιωτής από την κορυφαία εταιρία του χώρου.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτό το 15ήμερο μας έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AIRPORT Inc.	122	87%
CHESSMASTER 7000	122	96%
DAIKATANA	124	69%
EURO 2000	123	88%
EVOLVA	124	86%
F1 GRAND PRIX WORLD	123	88%
GUNSHIP	124	79%
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	123	79%
KA52 TEAM ALLIGATOR	123	80%
LEMMINGS REVOLUTION	124	90%
LIGHTBRINGER (DVD)	122	92%
LUCKY LUKE: ON THE DALTON'S TRAIL	124	70%
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	124	65%
MESSIAH	122	91%
MICHELIN RALLY MASTERS	122	93%
MIGHT & MAGIC VIII	124	90%
RISK 2	122	87%
SOLDIER OF FORTUNE	122	90%
SOULBRINGER	123	93%
STARLANCER	123	78%
THE 4th COMING ver. 1.10	123	-
THE LEGEND OF LOTUS SPRING	122	90%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	122	77%
UEFA MANAGER 2000	124	84%
WARCRAFT 3 (PREVIEW)	124	-

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

MDK 2

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY/BIOWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 16MB RAM(!), 250MB χώρος στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών 3D με 4MB RAM, κάρτα ήχου DirectX συμβατή, Windows 95/98 με DirectX 5.0 ή νεότερη έκδοση

Περίπου τέσσερα χρόνια μετά το πρώτο MDK ακολουθεί η συνέχειά του. Οσοι είχαν παίξει το MDK I θα θυμούνται ότι επρόκειτο περί ενός απλού platform, καθώς αυτό το είδος είχε πέραση τον καιρό εκείνο. Το MDK II, όμως, δεν είναι platform. Ωστόσο, είναι το είδος που υποδεικνύει η εποχή μας: ένα 3D action! Ετσι, λοιπόν, έχουμε ένα παιχνίδι που και στις δύο συνέχειές του ακολουθεί το "ρεύμα" της εκάστοτε περιόδου κυκλοφορίας του. Το MDK I δεν είχε καταφέρει να ξεχωρίσει. Αραγε θα τα καταφέρει ο διάδοχός του;

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.Com



Προτού προχωρήσω στην παρουσίαση του παιχνιδιού, επιτρέψτε μου μία σύντομη εισαγωγή. Τελευταία κυκλοφορούν οι συνέχειες σχεδόν όλων των παλαιών -και όχι μόνο- platforms, εκμεταλλευόμενες τις νέες δυνατότητες της 3D τεχνολογίας. Περίτρανα παραδείγματα οι σειρές Rayman και Earth Worm Jim, οι οποίες έκαναν αισθητή την παρουσία τους σε μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι οι προκάτοχοί τους. Επίσης, προσφάτως είδα το Monkey Island σε 3D και κουζουλάθηκα!



Ιδού, κυρίες και κύριοι, ο Max. Απολαύστε το οπλοστάσιό του στο κάτω μέρος της οθόνης.

Από τις screenshots που έπεσαν στα χέρια μου μόνο ένα σχόλιο έχω να κάνω: Μπλιαχ! Βέβαια, ακούγονται τρομερά σχόλια για σενάριο, πλοκή και τα λοιπά, αλλά το θέαμα του Guybrush Threepwood τρισδιάστατου είναι ένα μικρό σοκ. Επί της ουσίας, όμως...

MDK II, λοιπόν, και φυσικά 3D action. Μήπως έτυχε να πέσει το μάτι σας στη δημιουργό εταιρία; Για κοιτάξτε λίγο. Ναι, είναι η Interplay, η οποία θα μπορούσαμε να γράψουμε ότι τον τελευταίο καιρό έχει ξεφύγει λίγο από την "πορεία" της, που δεν είναι άλλη από τα επιτυχημένα RPGs (βλ. Baldur's Gate και Torment, ανάμενε Baldur's Gate II, Ice Wind Dale και πολλά ακόμα καλούδια). Μετά το Torment, λοιπόν, εξέδωσε το Messiah (γνωστό και στην ελληνική αγορά ως... Κράτσας Messiah), τώρα το MDK II και λίαν συντόμως το Evolva. Το "Κράτσας Messiah" (κάτι μου λέει ότι θα φάω πολύ ξύλο όταν το δει αυτό κάποιος) είναι αρκετά πρωτότυπο, ενδιαφέρον και εθιστικό παιχνίδι, το οποίο



Ο αγαπητός Doctor. Προσέξτε πόσα αντικείμενα διαθέτει.

μάλιστα ακούστηκε πολύ! Αντε να δούμε τι θα κάνει το MDK II...

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Η ιστορία του MDK II συνεχίζει ακριβώς από το σημείο στο οποίο είχε σταματήσει ο προκάτοχός του και πάνω κάτω θα μπορούσα να γράψω ότι μοιράζονται το ίδιο σενάριο. Η ιστορία των MDK έχει ως εξής: Ο Kurt Hectic είχε μια απλή δουλειά: καθάριζε το εργαστήριο του Dr Fluke Hawkins. Ηταν άξιος και πιστός υπάλληλος στη δούλεψη του εκκεντρικού και ευφυή Doctor. Ο Kurt δεν είχε μεγάλες βλέψεις για τη ζωή, η ίδια η ζωή όμως του επι-

φύλασσε διαφορετική μοίρα.

Ο Dr Hawkins για αρκετό καιρό ήταν το κατακάθι της επιστημονικής κοινότητας και δεν απολάμβανε της αναγνώρισης των συναδέλφων του. Ολοι έλεγαν πόσο εκκεντρικός ήταν και ότι οι επιστημονικές μέθοδοι που χρησιμοποιούσε μόνο επιστημονικές δεν ήταν. Ολοι τον είχαν για τρελό! Κάποια στιγμή η ανυπόφορη αυτή κατάσταση έκανε τον Dr Hawkins να αγανακτήσει και τον οδήγησε στην απόφαση να δουλέψει μόνος του, χωρίς τους συναδέλφους του να τον ενοχλούν. Ετσι κατασκεύασε ένα διαστημόπλοιο (ονόματι Jim Dandy) και αυτοεξορίστηκε, ορκιζόμενος στον εαυτό να μην επιστρέψει στην πολυαγαπημένη του Γη, αν δεν έκανε κάποια σημαντική ανακάλυψη, η οποία θα αποδείκνυε την αξία του στην επιστημονική κοινότητα. Μαζί του αποφάσισε να πάρει και τον πιστό του καθαριστή Kurt, τον μόνο "φίλο" που του είχε απομείνει.



Οι μέρες της εξορίας στο σκοτεινό και παγερό διάστημα έγιναν μήνες και οι μήνες χρόνια! Κάποτε όμως καρποφόρησαν οι προσπάθειες του Dr Hawkins. Κατάφερε να δημιουργήσει έναν σκύλο με έξι μέλη (δύο χέρια και τέσσερα πόδια), ο οποίος είχε πολύ υψηλό AI (Artificial Intelligence). Τον μηχανικό αυτό σκύλο ο Dr Hawkins τον ονόμασε Max. Ηταν δε ο πιστός υπηρέτης του, πάντα εύκαιρος, χωρίς να φέρνει αντιρρήσεις και -το κυριότερο όλων- χωρίς να έχει την ανάγκη για ξεκούραση. Με αυτό το τρομερό κατασκεύασμα στα χέρια του αποφάσισε να επιστρέψει στη Γη και να βάλει τα γυαλιά σε όλους τους άπιστους συναδέλφους του, οι οποίοι παλαιότερα τον περιγελούσαν.

Ομως, η χρονική στιγμή της επιστροφής συνέπεσε με την εισβολή αδίστακτων εξωγήινων στη Γη. Πλάσματα από μία άγνωστη διάσταση άρχισαν σειρά επιθέσεων κατά του πλανήτη μας, χρησιμοποιώντας κύματα ενέργειας για να μετακινούνται και αφαιρώντας παράλληλα τον ορυκτό πλούτο του. Χρησιμοποιούσαν μεγάλες μηχανές (MineCrawlers) και κατέστρεφαν οτιδήποτε βρισκόταν στο διάβα τους. Οι δυνάμεις της Γης ήταν αδύναμες μπροστά στην πρωτόγνωρη αυτή δύναμη των εξωγήινων.

Το πλήρωμα του Jim Dandy (Kurt, Max και Dr Hawkins) δεν άντεξε να βλέπει αυτό το μακάβριο θέαμα. Ο Kurt εξοπλίστηκε με μία ειδική πρωτότυπη πανοπλία (δημιούργημα του Dr Hawkins) που διέθετε Chain-Gun και Sniper Rifle, το οποίο μπορούσε να εξολοθρεύσει αντιπάλους σε απόσταση ενός μιλίου. Ο Kurt, με τη βοήθεια της τρομερής πανοπλίας (διέθετε επιπλέον ένα είδος αλεξίπτωτου), έπρεπε να προσεγγίσει τον πιλότο κάθε MindCrawler και να τον σκοτώσει. Ετσι κατέληξε να γίνει η τελευταία ελπίδα της Γης ενάντια στην εξωγήινη απειλή και -εν ανάγκη- ήρωας.

Πολέμησε γενναία ατελείωτες ορδές εξωγήινων και τους εξολόθρευσε όλους, ακόμα και τον τελικό κακό, τον Gunter Glut, ο οποίος είχε οργανώσει αυτήν την τρομερή επίθεση κατά της Γης. Η εισβολή σταμάτησε και οι εξωγήινοι υποχώρησαν. Εδώ κάπου τελειώνει η ιστορία του πρώτου MDK, η οποία χρησιμοποιείται και ως εισαγωγή για το MDK II. Ο Kurt μόλις έχει επιστρέψει στο Jim Dandy και μαζί με τον Max και τον Dr Hawkins



Ο Kurt σε μια πολύ αποκαλυπτική πόζα, δίχως τη στολή.



Στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού και για πολύ μικρό χρονικό διάστημα χειρίζεστε ένα ψαράκι.



Κάθετη πτώση με ενεργοποιημένο το αλεξίπτωτο του Kurt.



Το τρομερό Sniper mode! Επάνω δεξιά βλέπετε πόσες φορές έχετε κάνει zoom.

MDK2

KURT



Ο πρώτος από τους τρεις ήρωές μας. Ηταν ο κεντρικός και μόνος ήρωας του MDK I. Το κύριο όπλο του Kurt είναι η ειδική στολή που του έχει φτιάξει ο Dr Hawkins. Είναι πολύ ανθεκτική, έχει ενσωματωμένο ένα πανίσχυρο Chain Gun στο αριστερό χέρι, στην πλάτη φέρει καλώδια τα οποία, αν ενεργοποιηθούν, λειτουργούν ως αλεξίπτωτο και, τέλος, διαθέτει ένα Sniper Rifle με διόπτρα, η οποία του επιτρέπει να κάνει zoom μέχρι και 1 μίλι μακριά.

CHAIN GUN: Το βασικό όπλο του Kurt. Πολύ γρήγορο στη χρήση, προκαλεί ικανοποιητικό βαθμό ζημιάς. Επίσης, έχει απεριόριστο Ammo και μπορεί να πυροβολεί συνεχόμενα.

SNIPER MODE: Πατώντας το ειδικό κουμπί μπορείτε να μπείτε σε Sniper mode. Πατώντας τα βελάκια για μπροστά και πίσω κάνετε zoom in και zoom out. Το Sniper Rifle είναι πολύ πιο ισχυρό από το Chain Gun, αλλά δεν έχει γρήγορη επανάληψη στη βολή. Επίσης, υπάρχουν ειδικά αντικείμενα για το Sniper mode, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, όπως η Sniper Shield που είναι κάτι σαν God mode όσο χρησιμοποιείτε το Sniper mode.

RIBBON CHUTE: Ετσι ονομάζεται το αλεξίπτωτο της στολής του Kurt. Κρατώντας πατημένο το jump (όσο είστε στον αέρα), ενεργοποιείται και είτε σας επιτρέπει να γλιστράτε στον αέρα (με τα βελάκια κίνησης) είτε, εάν έχετε ανεμιστήρα από κάτω, να παίρνετε ύψος.

γιορτάζουν τη νίκη του Kurt. Ομως, οι εξωγήινοι δεν το έχουν βάλει κάτω. Επανεμφανίζονται στη Γη και αυτή τη φορά πρέπει να καταστραφούν μια και καλή! Στη συνέχεια του MDK οι τρεις ήρωες πρέπει να αποτρέψουν για ακόμη μία φορά τους σατανικούς εξωγήινους, προτού καταστρέψουν ό,τι έχει απομείνει στον πλανήτη.

ΤΡΙΠΛΗ ΔΡΑΣΗ

Η ειδοποιός διαφορά του παιχνιδιού από τα υπόλοιπα 3D action games που κυκλοφορούν αυτή την περίοδο στην αγορά είναι ο χειρισμός όχι ενός ήρωα αλλά τριών (!), στοιχείο που ανεβάζει την αντοχή του τίτλου και τον εθισμό που προκαλεί στο χρήστη σε πολύ υψηλά επίπεδα. Ξεκινώντας την πρώτη πίστα παίζεις με τον Kurt, ενώ σου κάνει ένα μίνι tutorial για το χειρισμό και τις ικανότητές του ο Dr Hawkins. Στη δεύτερη πίστα παίζεις τον Max. Το tutorial σού το κάνει πάλι ο Doctor, ενώ στο level 3 χειρίζεσαι τον Doctor και την εκπαίδευσή σου αναλαμβάνει το AI του διαστημόπλοιου Jim Dandy. Επειτα ξαναπαίζεις τον Kurt και ούτω καθεξής.

Κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του κόλπα και τις δικές του ιδιομορφίες, ενώ οι πίστες που παίζετε με κάθε χαρακτήρα είναι ειδικά διαμορφωμένες για αυτούς. Συγκεκριμένα, οι πίστες στις οποίες παίζετε με τον Kurt έχουν μεγάλες υψομετρικές μεταβολές και χάσματα, ενώ εκείνες με τον Max έχουν ατελείωτα τέρατα που έρχονται κατά ορδές. Τέλος, οι πίστες του Doctor έχουν σαφώς λιγότερα τέρατα, θα σας κάνουν όμως να καταναλώσετε περισσότερη φαιά ουσία απ' ό,τι στις άλλες δύο μαζί.

Κάθε ήρωας έχει τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και παίζοντας με τον καθέναν εναλλάξ τις πίστες θα έχετε την αίσθηση ότι βρίσκεστε σε ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι. Με τον Max το παιχνίδι είναι ένα ατελείωτο σφαγείο, με τον Kurt στο Sniper mode το gameplay γίνεται πιο πονηρό, ενώ με τον Doctor πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μυαλό σας. Η εναλλαγή αυτή και η προσμονή να παίξετε την πίστα του ήρωα που συμπαθείτε πιο πολύ αυξάνουν τον εθισμό σας προς το MDK II.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Το MDK II δεν χρησιμοποιεί την ίδια 3D engine με το Messiah. Ορισμένοι θα απογοητευτείτε από το γεγονός αυτό, ενώ άλλοι θα το βρείτε άκρως θετικό. Εγώ θα προτιμήσω να μην εκφράσω την ταπεινή άποψή μου. Θα αρκεστώ στην καταγραφή των "γεγονότων". Κάθε φορά, πριν από την είσοδο στην κυρίως υπόθεση, εμφανίζεται ένα εισαγωγικό μενού από το οποίο θα μπορείτε να ρυθμίσετε τα γραφικά του παιχνιδιού (υπάρχει επιλογή για τις ίδιες ρυθμίσεις και μέσα από το παιχνίδι). Από αυτό το μενού είναι δυνατή η ρύθμιση των αναλύσεων στην οθόνη που ξεκινούν από 320x200 και αυξάνονται σταδιακά μέχρι την ανάλυση 1.024x768 pixels. Επίσης, μπορείτε να ρυθμίσετε την ποιότητα των textures από μία μικρή μπάρα τεσσάρων θέσεων (άκρη αριστερά: χείριστη - άκρη δεξιά: βέλτιστη). Ακόμα έχετε επιλογή για το Filtering ανάμεσα σε Bilinear, Trilinear και None. Τέλος, υπάρχουν επιλογές για τη ρύθμιση των γραφικών, όπως το αν θα παίζετε το παιχνίδι σε full screen ή το αν θα χρησιμοποιείτε DirectX για τα video modes. Αφού κάνετε τις ρυθμίσεις που θεωρεί-



Πρέπει να πάω τον Kurt στην πόρτα εκεί ψηλά. Αντε να δούμε πώς θα τα καταφέρω.



Οπως βλέπετε, ο Kurt στέκεται στο κενό. Δεν θα το χαρακτήριζα bug, απλώς πρόβλημα στη 3D engine.

τε προτιμότερες για το μηχάνημά σας, το μενού αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε ένα test, ούτως ώστε να δείτε τη συμπεριφορά του παιχνιδιού με τις τρέχουσες ρυθμίσεις. Στο test βλέπετε ένα demo του παιχνιδιού, ενώ στην επάνω αριστερά γωνία της οθόνης αναγράφονται τα στοιχεία για το σύστημά σας, όπως FPS (Frames Per Second), Texture Memory, CPU Time και Frame Time. Κοινώς ένα ολοκληρωμένο σύστημα ελέγχου που θα υπερκαλύψει τις ανάγκες όσων κατέχουν τα "μυστικά" των 3D, ενώ ταυτόχρονα δεν θα μπερδεύει τους αδαείς.

Ανάλογα με το σύστημα που έχετε, σας προτείνω να χρησιμοποιήσετε την κατάλληλη ανάλυση και ποιότητα texture, ούτως ώστε το παιχνίδι να τρέχει ομαλά και να μπορείτε να παίξετε χωρίς πολλά κολλήματα. Ούτε να το διανοηθείτε να βάλετε πάνω από 640x480 ανάλυση και Full Texture Quality, εάν έχετε τις ελάχιστες απαιτήσεις. Αν και διαθέτω καλύτερο μηχάνημα από αυτό που περιγράφουν οι ελάχιστες απαιτήσεις, έπαιζα σε ανάλυση 640x480 και είχα αρκετά μικροκολλήματα. Είναι χαρακτηριστικό των περισσότερων παιχνιδιών της εποχής μας οι άλλες αντί άλλων απαιτήσεις, ενώ για να τρέξουν στο μέγιστο της απόδοσής τους απαιτούν από τους gamers state-of-the-art μηχανήματα.

Τα γραφικά είναι, φυσικά, 3D σχεδιασμένα με σχετικά μικρό αριθμό πολυγώνων, αν κρίνω από τα υπόλοιπα παιχνίδια της εποχής. Τα χρώματα είναι λιτά, μουντά και σκοτεινά, γεγονός το οποίο οφείλεται κυρίως στο ότι η υπόθεση εξελίσσεται στο διάστημα. Οι ήρωες είναι σχεδιασμένοι προσεκτικά και με μεράκι, όπως και όλα τα Bosses. Τα γραφικά των υπόλοιπων κακών είναι απλώς καλά (με λίγες αξιόλογες εξαιρέσεις). Τα εφέ των όπλων είναι σχετικά απλά χωρίς τίποτα το τρομερό. Γενικότερα, δεν θα μπορούσα να υποστηρίξω ότι τα γραφικά είναι το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Μην σας αποθαρρύνει, όμως, αυτό.

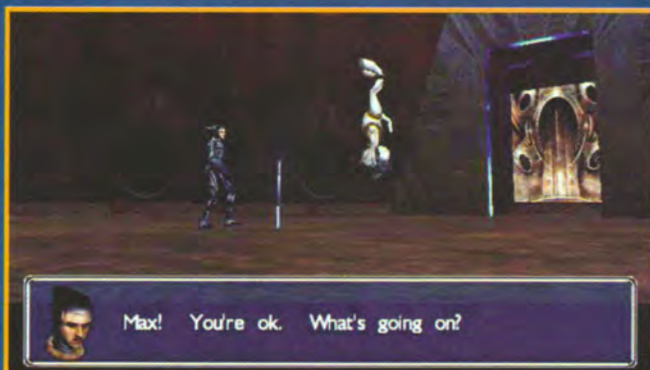
Η μουσική είναι αρκετά επιβλητική και εντάσσει τον παίκτη κατευθείαν στο κλίμα. Οι αυξομειώσεις της έντασης, ανάλογα με την κατάσταση που επικρατεί, άλλοτε φέρνουν χαλάρωση και άλλοτε μας βάζουν κατευθείαν στο πνεύμα της δράσης. Τα ηχητικά εφέ κινούνται σε πολύ υψηλά επίπεδα και λειτουργούν αρμονικά με τη μουσική. Πρέπει να ακούσετε τον πανικό που θα επικρατεί όταν θα τρέχετε με τον Max, οπλισμένοι στο ένα χέρι με Uzi, στο άλλο με καραμπίνα και στα άλλα δύο χέρια με Magnum! Ο ήχος με άφησε απόλυτα ικανοποιημένο :).

Τα δυνατά σημεία του MDK II είναι ο χειρισμός και η εναλλαγή στο στυλ παιχνιδιού, ενώ τα γραφικά του εξαιρούνται των ατού του τίτλου.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Και εδώ το παιχνίδι δίνει ρέστα. Καθ' όλη τη διάρκειά του δεν συνάντησα κανένα μα κανένα πρόβλημα με το χειρισμό. Τόσο τα μενού όσο και ο χειρισμός και των τριών ηρώων είναι άψογα. Αφού φορτώσετε το παιχνίδι, εμφανίζονται τέσσερα μενού: New Game, Load Game, Options και View Credits-Show Movies. Από το μενού Options μπορείτε να κάνετε ρυθμίσεις στα γραφικά και τον ήχο, να αλλάξετε τα controls και, τέλος, να προβείτε σε ρυθμίσεις για το ίδιο το παιχνίδι (αν θα φαίνονται οι διάλογοι και η απόδοση του υπολογιστή στην επάνω αριστερή γωνία). Παράδειγμα προς μίμηση αποτελεί η επιλογή που σας επιτρέπει να δείτε όσα βίντεο του παιχνιδιού έχετε ήδη φέρει εις πέρας κατά την ολοκλήρωση της περιπέτειάς σας.

Την εισαγωγή του παιχνιδιού θα δείτε επιλέγοντας New Game. Επειτα επιλέγετε το επίπεδο δυσκολίας, το οποίο παραμένει το ίδιο σε όλη τη διάρκεια του



Ο Kurt σώζει τον αναποδογυρισμένο Max.



Σκοτώνοντας τον Boss που είχε καταφέρει να φυλακίσει τον Max. Βέβαια, μετά θα ξαναζωντανέψει, αλλά δεν έχει καμία σημασία, γιατί πέρασα την πίστα.

MAX



Ο σκύλος της παρέας. Είναι μηχανικός με έξι άκρα (δύο πόδια, τέσσερα χέρια), καπνίζει πούρο και έχει τη μεγαλύτερη αντοχή από όλους τους άλλους χαρακτήρες (200 Health). Είναι ο αγαπημένος μου χαρακτήρας. Ε ρε γλέντια που έκανα σε όσες πίστες έπαιζα τον Max... Εβαζα από ένα Uzi σε κάθε χέρι (τέσσερα συνολικά), κρεμούσα και μία ταμπελίτσα από το λαιμό του που έγραφε "Ο ΧΑΡΟΣ" και έβγαινα παγανιά στην πίστα :). Τρέμετε, ελεεινοί και τρισάθλιοι εξωγήινοι, ...'cause Sam is here!

WEAPONS: Ολόκληρο το inventory του Max αποτελείται από όπλα. Τι καραμπίνες, τι GatGun, τι Magnum, τι Uzi... όλα στη διάθεσή σας! Την πρώτη θέση στο inventory καταλαμβάνει (πάντα) το βασικό όπλο του Max, το οποίο έχει άπειρα πυρομαχικά. Από εκεί και πέρα μπορείτε να εξοπλίσετε όσα όπλα θέλετε και μόλις τελειώσουν τα πυρομαχικά τους να βάλετε άλλα. Ενα όπλο σε κάθε χέρι και ατελείωτοι εξωγήινοι για να σφάζετε. Δεν έχετε βιώσει παρόμοια αίσθηση.

JET PACK: Το φορά στην πλάτη και πετάει. Πάντα κοντά στο Jet Pack (ή πλησίον) θα βρίσκεται ένα μηχάνημα που θα το φορτώνει με καύσιμα. Πατώντας το, όταν είστε στον αέρα, θα πετάτε σαν πεταλουδίτσες! Τύφλα να 'χει ο Rocketeer! Υπάρχει και σε παραλλαγή ονόματι Atomic Pack, το οποίο έχει ατελείωτα καύσιμα.

DR FLUKE HAWKINS



Γνωστός και ως Doc. Διαθέτει πολύ υψηλό IQ, αν και είναι λίγο γκαφατζής και ξεχασιάρης. Εχει τη λιγότερη Health (60), οπότε σοφό θα ήταν, όταν παίζετε με τον Doctor, να μη "χώνεστε" και πολύς στις μάχες. Δεν σας παίρνει. Μεγάλο ατού του είναι -τι άλλο;- το μυαλό του. Εσείς καλείστε να το χρησιμοποιήσετε όσο πιο καλά μπορείτε, προκειμένου να υποσκελίσετε όλα τα εμπόδια.

INVENTORY: Ναι μεν υπάρχει inventory και για τους άλλους δύο ήρωες, μόνο που του Doctor είναι το πιο παράξενο/περίπλοκο, μια και τα αντικείμενα που έχει μπορούν να συνδυαστούν μεταξύ τους προκειμένου να φέρουν κάποιο αποτέλεσμα. Υπάρχουν αντικείμενα για το δεξί χέρι του Doctor αλλά και για το αριστερό. Ετσι, για παράδειγμα, το βασικό όπλο του Doctor είναι μία ατομική τοστιέρα στο αριστερό χέρι και στο δεξί κομμάτια από τοστ. Ετσι πετάγονται κάτι εκρηκτικά τοστ, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως όπλα. Το μόνο κακό είναι ότι δεν πετάγονται σε ευθεία γραμμή (έχουν μια ελαφρά κλήση) και, επίσης, κάνουν γκελ.

παιχνιδιού. Πρόκειται ίσως για το μόνο μειονέκτημα που βρήκα στο χειρισμό: Το επίπεδο δυσκολίας δεν μπορείς να το αλλάξεις ενώ εξελίσσεται η δράση ούτε ενδιάμεσα στις πίστες. Πρέπει να αρχίσεις νέο παιχνίδι (New Game) προκειμένου να το αλλάξεις. Οπότε, ποιο επίπεδο δυσκολίας θα επιλέξετε όταν αρχίσετε για πρώτη φορά; Στα τρία πρώτα levels σας προσφέρονται άψογα tutorials για τις δυνατότητες κάθε ήρωα που θα χειρίζεστε στο εκάστοτε level (level 1: Kurt, level 2: Max, level 3: Dr Hawkins). Από εκεί και πέρα θα είστε μόνοι.

Ο χειρισμός των χαρακτήρων σας είναι κοινός για όλους ως έναν βαθμό (της κίνησης στο χώρο), από κει και πέρα μπορείτε να προβαίνετε σε ειδικές ρυθμίσεις των πλήκτρων για κάθε ήρωα ξεχωριστά. Παραδείγματος χάριν, το πλήκτρο για Inventory Item Up σε κάθε ήρωα μπορείτε να το ορίσετε διαφορετικό! Τα κοινά κουμπιά για τους ήρωες είναι τα εμπρός/πίσω, κίνηση δεξιά/αριστερά, περιστροφή δεξιά/αριστερά, use/shoot και το άλμα, ενώ υπάρχουν και δύο κουμπιά για quick save και quick load. Επίσης, για κάθε ήρωα υπάρχει ειδικό μενού, μέσω του οποίου αλλάζει ο χειρισμός του, ανάλογα με τις ικανότητες και τις ιδιαιτερότητές του. Για τον Kurt υπάρχει κουμπί για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του Sniper mode, άλλα δύο κουμπιά για zoom in και zoom out, equip item και, τέλος, inventory item up και dfown. Για τον Max υπάρχει πλήκτρο για την ενεργοποίηση του jet pack, equip item (τοποθέτηση του όπλου στο χέρι του), un-equip item (βγάζεις το όπλο από το χέρι του), inventory up και inventory down. Τέλος, ο Doctor διαθέτει πλήκτρα για equip item on right hand, equip item on left hand και inventory up και down. Τα tutorials θα σας βοηθήσουν να εξοικειωθείτε πολύ με το χειρισμό και δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα.



HINTS & TIPS

Ακολουθούν λίγες φιλικές συμβουλές, προκειμένου να μην τα βρείτε σκούρα. Συμβουλές, όχι cheats...

- Να χρησιμοποιείτε πολύ το αλεξίπτωτο του Kurt. Σας δίνει τρομερές δυνατότητες κατά την προσέγγιση δύσκολων σημείων.
- Το Sniper Rifle είναι πολύ αποτελεσματικό, οπότε να το προτιμάτε. Εχετε τους αντιπάλους σε απόσταση και... αλωνίζετέ τους. Αν διαθέτετε και Sniper Shield, θα είστε θεοί.
- Με το Sniper Rifle του Kurt ενεργοποιείτε πάρα πολλούς διακόπτες, οι οποίοι έχουν τη μορφή γαλάζιας μπάλας. Πρέπει να εντοπίζετε τις μπάλες προκειμένου αφ' ενός να ανοίγετε πόρτες και ανεμιστήρες και αφ' ετέρου να ξεπεράσετε ένα σωρό άλλα προβλήματα.
- Οταν είστε σε Sniper mode με τον Kurt, να ξέρετε ότι μπορείτε να κινείστε δεξιά και αριστερά (όχι μπρος και πίσω). Πολύ σημαντικό, διότι -ως συνήθως- σε Sniper mode είστε πολύ ευάλωτος λόγω ακινησίας.
- Μην ξεχνάτε ότι ο Max έχει τέσσερα χέρια και στο καθένα μπορεί να χρη-



Ο Max περιπλανώμενος σε μία τεράστια βιβλιοθήκη.



Κοιτάξτε εδώ Boss αντίπαλο για τον Max, ο οποίος μοιάζει κουτάβι μπροστά του.



Το Jim Dandy διαστημόπλοιο κατασκευασμένο από τον Doctor Hawkins.

σιμοποιεί από ένα όπλο!

- Το Jet Pack του Max είναι τρομερό ατού, αλλά τα καύσιμα τελειώνουν πάρα πολύ γρήγορα, οπότε πάντα να "έχετε από κοντά" το μηχάνημα που το ξαναγεμίζει.
- Στις πίστες που παίζετε με τον Max να χτυπάτε με τα όπλα όλους τους τοίχους, διότι πολλοί από αυτούς πέφτουν.
- Πειραματιστείτε με όλα τα αντικείμενα του Doctor. Οι συνδυασμοί μεταξύ τους είναι πάρα πολλοί.
- Προτιμάτε να αποφεύγετε τις μάχες με τον Doctor, καθώς δεν έχει και πολύ Health.

AI & ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

Το Artificial Intelligence (AI) όλων των τεράτων δεν μπορώ να πω ότι θα αποτελέσει πρόκληση για το μέσο χρήστη. Μερικές απλές τακτικές, και οι περισσότεροι κακοί θα βρίσκονται νεκροί στα πόδια σας. Βέβαια, από ήρωα σε ήρωα οι τακτικές που θα χρησιμοποιήσετε διαφέρουν, αλλά το γεγονός είναι ένα και το αυτό: το AI των αντιπάλων σας είναι κάτω του μετρίου. Αμέτρητες φορές με τον Kurt, προκειμένου να ξεπεράσω ορισμένους δύσκολους αντιπάλους, έμπαινα σε Sniper mode και έσφαζα κόσμο κρυμμένος σε μια γωνιά εκατοντάδες μέτρα μακριά από τον άμοιρο αντίπαλο, ο οποίος δεν έκανε τίποτε για να αντιδράσει - πολύ απλά... τις έτρωγε. Μόνο τα Bosses του παιχνιδιού έχουν λίγο ψηλότερο AI από τα υπόλοιπα, απλά τέρατα, αλλά και αυτά βασίζονται σε μία σειρά τυποποιημένων κινήσεων, τις οποίες από τη στιγμή που τις πάρεις χαμπάρι και βρεις το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού, τα έχεις ξεπεράσει στο άψε σβήσε.



Το επίπεδο δυσκολίας στο οποίο θα παίζετε ρυθμίζεται κάθε φορά που θα ξεκινάτε ένα νέο παιχνίδι με βάση τις εξής επιλογές: Easy, Medium, Hard και Jinkies! Easy και Medium είναι βατά (και όχι βάτα), ενώ από το Hard και μετά θα τα βρείτε ομολογουμένως μπαστούνια. Το επίπεδο δυσκολίας αφορά στον αυξημένο αριθμό των αντιπάλων και τα μειωμένα power ups. Μέσα στο παιχνίδι, όμως, θα αντιμετωπίσετε και δυσκολίες, οι οποίες υπάρχουν ανεξαρτήτως επιπέδου δυσκολίας. Αυτές αφορούν στους "γρίφους" που πρέπει να λύσετε προκειμένου να ξεπεράσετε τα εμπόδια. Ενδεχομένως να κολλήσετε από λίγο σε όλα τα Bosses, μια και η νοοτροπία που ακολουθεί το παιχνίδι ΔΕΝ είναι η "βλέπω-το-boss-και-τρέχω-να-το-σφάξω" - τις παλιές, βάρβαρες μεθόδους ξεχάστε τες. Για να νικήσετε τα Bosses, πρέπει να βρείτε είτε κάποιο αδύνατο σημείο πάνω τους και εκεί να επικεντρώνετε τα πυρά σας είτε να εκμεταλλευτείτε τα κόλπα που σας παρέχει ο γύρω χώρος. Ερευνάτε πάντα για διακόπτες, μοχλούς και κουμπιά που μπορεί να κρύβουν ευχάριστες εκπλήξεις.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το MDK II μου άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις, αλλά και μια μεγάλη πικρία; Δεν υπάρχει επιλογή για multiplayer! Κατά πόσο όμως κάτι τέτοιο θα ήταν εφικτό στο συγκεκριμένο παιχνίδι δεν μπορώ να γνωρίζω. Από ό,τι φαίνεται, όμως, πρόκειται για γενικότερη πολιτική της εταιρίας στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών, αφού ούτε το Messiah είχε επιλογή για multiplayer. Οταν ένα παιχνίδι δεν διαθέτει multiplayer, αφού το τερματίσεις δεν πρόκειται να το ξαναπαίξεις. Αν έχει όμως, ευχαρίστως θα δοκιμάσεις και αυτή την επιλογή και, αν σου αρέσει, ίσως συνεχίσεις να ασχολείσαι μαζί του.

Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι -το επαναλαμβάνω- είναι ιδιαίτερα αξιόλογο. Τα δυνατά σημεία του είναι ο χειρισμός και η εναλλαγή στο στυλ παιχνιδιού (μέσω των τριών ηρώων), ενώ τα γραφικά του εξαιρούνται των ατού του τίτλου. Μη φανταστείτε, βέβαια, γραφικά που δεν βλέπονται. Απλώς, δεν είναι τέλεια :). Αρκετά σας κούρασα, όμως.... Σας εύχομαι καλό gaming.

PC

MDK II ΣΤΟ INTERNET

Δύο είναι τα πιο γνωστά sites που ασχολούνται με το πολύ καλό αυτό παιχνίδι. Το πρώτο είναι το Official Site της Interplay. Είναι το πιο ενημερωμένο και έχει την πιο πλούσια ύλη. Το δεύτερο, το Unofficial, δημιουργημένο από άτομα που δεν είχαν καμία σχέση με την Interplay.

www.Interplay.com/MDK2 Είναι ίσως το καλύτερο site για το MDK II. Να φανταστείτε ότι περιέχει -εκτός των πολλών άλλων- και τη λύση του παιχνιδιού σε επίπεδα, τα οποία θεωρούνται δύσκολα από τους κατασκευαστές. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές στο site υπάρχουν οι λύσεις των level 4, 5 και 6 και προφανώς θα προστεθούν οι λύσεις και για τα υπόλοιπα levels. Επίσης, το site συν τοις άλλοις διαθέτει ειδικό forum, στο οποίο δίνουν και παίρνουν ερωτήσεις με απορίες για το παιχνίδι. Για παράδειγμα, όταν είχα ψιλοκολλήσει στο τρίτο level (για το οποίο δεν υπάρχει λύση, ακόμα), καθώς χάζευα στο forum έπεσα πάνω σε μια ερώτηση που αφορούσε ακριβώς στο σημείο στο οποίο είχα κολλήσει. Ετσι, κοίταξα τις απαντήσεις που είχαν αφήσει άλλοι χρήστες και ξεκόλλησα!

www.MDK2.com Εδώ τα πράγματα είναι πιο χαλαρά. Δεν έχει γίνει πολύ καλή δουλειά από τα παλικάρια. Προς το παρόν το site χρησιμεύει μόνο για διαφημιστικούς λόγους και αυτό γιατί δεν βρήκα τίποτα αξιόλογο. Ούτε downloads, ούτε hints & tips, ούτε καμία λύση, μόνο λίγες εικόνες και πολύ μπλα μπλα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	89

90



Σίγουρα θα κάνει αισθητή την παρουσία του στην ελληνική αγορά. Μην παραλείψετε να το δοκιμάσετε, γιατί εσείς θα χάσετε.

Silkolene HONDA MOTOCROSS GP

Τι κακό κι αυτό που μας έχει βρει; Αναφέρομαι, βέβαια, στα ονόματα-σιδηροδρόμους με τα οποία τιτλοφορούνται τώρα τελευταία όλο και περισσότερα παιχνίδια. Πείτε μου πώς να ζητήσω από έναν πωλητή τον τίτλο της παρουσίασης χωρίς να υποπέσω σε σαρδάμ; Μήπως, τελικά, αποτελεί κριτήριο αγοράς το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό και δεν το έχω πάρει χαμπάρι; Νομίζω πως είναι εύλογη η απορία μου, αφού στην αγορά κυκλοφορούν παιχνίδια με ακόμα μεγαλύτερους σε μέγεθος τίτλους...

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΙΑ
THE DAWN INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 16MB RAM, κάρτα γραφικών με 3D επιταχυντή, 180MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, 16bit κάρτα ήχου, Windows 95/98



Δεν είχα σκοπό να σας πονοκεφαλιάσω με την εισαγωγή - αν και συχνά το χιούμορ ενδείκνυται προκειμένου να παρουσιαστεί ανάλαφρα κάτι "δύσπεπτο" και προβληματικό. Μα, θα μου πείτε, είναι τόσο σοβαρό θέμα το μέγεθος ενός τίτλου, ώστε να ασχοληθεί κάποιος περαιτέρω μαζί του; Τι να σας πω; Μπορεί και όχι. Οταν όμως η ποιότητα ενός παιχνιδιού δεν συμβαδίζει με το μέγεθος του τίτλου που φέρει, τότε γίνεται κανείς καχύποπτος. Αναρωτιέται, λοιπόν, μήπως ένα τρανταχτό κι εντυπωσιακό όνομα χρησιμοποιείται ως δέλεαρ για την αγορά του παιχνιδιού, στην περίπτωση που το τελευταίο δεν διαθέτει κάτι το ουσιαστικό. Και δυστυχώς, το Silkolene Honda Motocross GP προσφέρεται για τέτοιου είδους προβληματισμούς και καχυποψίες.

Η ΚΑΛΗ ΗΜΕΡΑ...

Στο εγχειρίδιο χρήσης διαβάζουμε ότι το παιχνίδι δημιουργήθηκε σε συνεργασία με την αγωνιστική ομάδα RWJ Silkolene Honda Grand Prix Motocross και πως σκοπό του έχει την εξομοίωση της διοργάνωσης Grand Prix Motocross. Μίας διοργάνωσης πλούσιας σε θέαμα, απαιτητικής, γοητευτικής και συνάμα επικίνδυνης, που αποτελεί πόλο έλξης για όλους εκείνους τους ριψοκίνδυνους τύπους που αρέσκονται στις υψηλές ταχύτητες και τις έντονες συγκινήσεις. Δεν θα μπορούσε, λοιπόν, παρά να ενθουσιαστεί κάποιος και να περιμένει αγωνιωδώς την υλοποίηση στην οθόνη του υπολογιστή του όλων όσων εκπληκτικών το παιχνίδι υπόσχεται. Φρούδες ελπίδες, όμως, φίλοι μου. Το όνειρο διαρκεί πολύ λίγο. Συγκεκριμένα όσο διαρκεί και η εισαγωγή, η οποία μας μεταφέρει στην ατμόσφαιρα αυτών των αγώνων, μέσα από αγωνιστικά στιγμιότυπα. Θα μπορούσε κανείς από αυτό το σημείο να υποπτευθεί τη συνέχεια, αφού ομολογουμένως η επιλογή των στιγμιότυπων δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Κάπως άνευρη και χαλαρή -σε σχέση με το αντικείμενο που πραγματεύεται- μου φάνηκε η εισαγωγή. Ωστόσο και η ποιότητα του βίντεο νομίζω πως δεν θα σας ενθουσιάσει. Με ένα κακό προαίσθημα να με βαραίνει, λοιπόν, προχώρησα στα ενδότερα του τίτλου.



ΛΙΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Το πλαίσιο στο οποίο κυμαίνονται τα γραφικά είναι ορατό ήδη από την οθόνη επιλογής μοτοσυκλέτας. Εκεί μας δίνεται η ευκαιρία να παρατηρήσουμε την απουσία ικανού αριθμού πολυγώνων που θα επέτρεπε στις μηχανές να διαθέτουν ρεαλιστική εμφάνιση, με διακριτά μέρη. Η σχεδίασή τους περιορίζεται στην απεικόνιση του σχήματός τους με ένα μεγάλο, στην ουσία, sprite. Σαν να έχουμε πάρει δύο χαρτόνια με τις πλευρές των μηχανών ζωγραφισμένες πάνω τους και να τα

έχουμε ενώσει αφήνοντας απόσταση μεταξύ τους, προκειμένου να δημιουργήσουμε την απαιτούμενη τρισδιάστατη αίσθηση. Υπάρχουν, βέβαια, αρκετές ομάδες με τα χρώματα των οποίων έχουν βαφτεί τα διαθέσιμα μοντέλα. Ομως, αυτό δεν είναι αρκετό για να απαλύνει την αλγεινή εντύπωση που ήδη έχουμε αποκομίσει. Η ύπαρξη τριών διαφορετικών κατηγοριών κυβισμού (125cc, 250cc, 500cc) επίσης δεν αντανακλάται στα εξωτερικά γνωρίσματα των μοντέλων. Οι πίστες παρουσιάζουν ελαφρώς καλύτερη εικόνα. Κυρίως λόγω των αντικειμένων που πλαισιώνουν τις αγωνιστικές διαδρομές αλλά και του περιβάλλοντος χώρου. Μη φανταστείτε, βέβαια, τίποτα εξαιρετικό. Απλώς υποφερτά πράγματα. Τώρα, ορισμένα καιρικά εφέ που έχουν προστεθεί, όπως η βροχόπτωση, μάλλον δυσκολεύουν την κατάσταση παρά ωφελούν με τη συμμετοχή τους. Μόνο οι οθόνες των menus διασώζονται, αφού έτσι κι αλλιώς αφορούν σε δισδιάστατες εικόνες.

Περνώντας στη δράση, διαπιστώνουμε ότι οι διαθέσιμοι τρόποι παιχνιδιού είναι τέσσερις: Quick Race, Single Race, Championship και Network.

Quick Race

Οπως εύκολα καταλαβαίνει κάποιος, εδώ τα πάντα είναι προσανατολισμένα στην άμεση εμπλοκή μας στη δράση. Δεν έχουμε παρά να διαλέξουμε μηχανή και πίστα για να λάβουμε μέρος σε έναν μεμονωμένο αγώνα. Χωρίς να χρειάζεται η οποιαδήποτε ρύθμιση, προσπαθούμε να αντλήσουμε όση περισσότερη διασκέδαση μπορούμε από αυτή που η κατασκευάστρια εταιρία διατείνεται ότι προσφέρει το δημιούργημά της. Βέβαια, ο καθένας από εμάς θα καταθέσει τη δική του άποψη επ' αυτού, αν και πολύ φοβάμαι ότι θα είναι διαφοροποιημένη σημαντικά από τη θέση της εταιρίας.

Single Race

Μία πρόγευση της επίσημης συμμετοχής μας στο σιρκουί του πρωταθλήματος έχουμε την ευκαιρία να πάρουμε μέσω της εν λόγω επιλογής. Συμμετέχουμε και εδώ σε έναν μεμονωμένο αγώνα, έχοντας όμως τη δυνατότητα να ρυθμίσουμε μερικές παραμέτρους. Αφού επιλέξουμε μηχανή και πίστα, μπορούμε να καθορίσουμε τις καιρικές συνθήκες, ώστε να εξοικειωθούμε μαζί τους, κάτι το οποίο κρίνεται απαραίτητο, αφού θα τις αντιμετωπίσουμε στους αγώνες του πρωταθλήματος. Ουσιαστικά επιλέγουμε αν θα αγωνιστούμε με ηλιοφάνεια, βροχή ή ομίχλη, καθώς αυτές οι συνθήκες είναι οι μόνες διαθέσιμες. Στο επόμενο στάδιο καλούμαστε να τροποποιήσουμε τη μηχανή για να αποδώσει τα μέγιστα. Για να συμβεί αυτό θα πρέπει να έχουμε μηχανικές γνώσεις - πώς αλλιώς είναι δυνατόν να ρυθμίσουμε αναρτήσεις, σχέσεις ταχυτήτων κ.λπ. στο επιθυμητό επίπεδο;

Championship

Πρόκειται για το βασικό άξονα του παιχνιδιού. Μέσα από μία σειρά αγώνων που λαμβάνουν χώρα στις αγωνιστικές πίστες αρκετών κρατών και υπό τη σκέπη των κανονισμών που διέπουν το πρωτάθλημα Motocross προσπαθείτε να επικρατήσετε των αντιπάλων σας. Η πλέον ενδιαφέρουσα επιλογή από αυτές που προσφέρονται για παιχνίδι ενός παίκτη.

Στο σημείο αυτό λίγα στοιχεία για τη συγκεκριμένη διοργάνωση, τα οποία αφορούν στους κανόνες που τη διέπουν. Οπως διαβάζουμε στο λιτό και απέριττο manual, η διοργάνωση αποτελείται από δώδεκα grand prix, καθένα εκ των οποίων διαθέτει: Practice session, Qualify session και δύο Race Heats. Κατά τη διάρκεια της Practice session, η οποία διαρκεί 40 λεπτά, οι αναβάτες μπορούν να δοκιμάσουν τις μηχανές τους και να πραγματοποιήσουν τις απαραίτητες ρυθμίσεις, προκειμένου να στηθεί όσο το δυνατόν καλύτερα η μηχανή για τη συγκεκριμένη πίστα. Σαράντα λεπτά διαρκεί και η Qualify session, στη διάρκεια της οποίας οι αναβάτες προσπαθούν να σημειώσουν όσο το δυνατόν πιο γρήγορο γύρο, κερδίζοντας με τον τρόπο αυτό μία πλεονεκτική θέση στη γραμμή εκκίνησης.

Ο κανονικός αγώνας, τώρα, συμπληρώνεται μέσα από τη διαδικασία των δύο heats, καθένα εκ των οποίων διαρκεί 40 λεπτά, και δύο επιπλέον γύρων. Στο τέλος οι αναβάτες, ανάλογα με τη θέση που έχουν καταλάβει, επιβραβεύονται με ανάλογους βαθμούς.


Δείχνει τόσο όμορφο. Μακάρι να ήταν κιόλας.



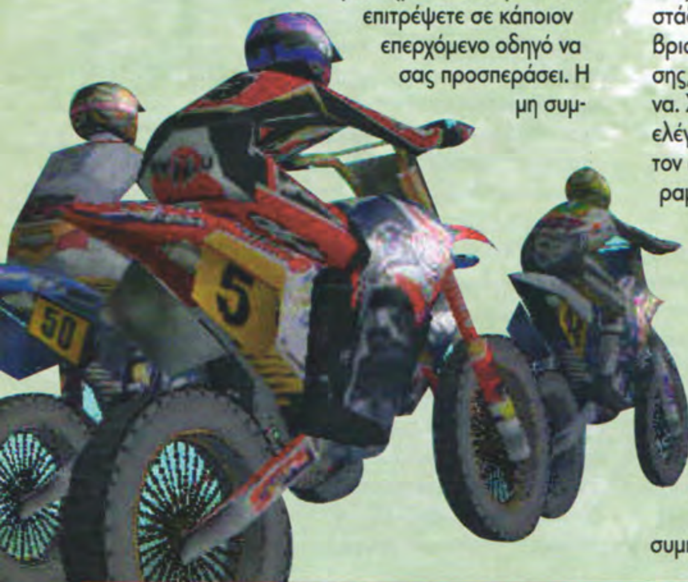
Οθόνη επιλογής πίστας. Φτώχεια καταραμένη, ε;


Ενας μοναχικός καβαλάρης.

ΠΕΡΙ ΚΟΛΛΗΜΑΤΩΝ

Κατά τη διάρκεια του φορτώματος των δεδομένων της πίστας, συχνά το παιχνίδι κολλούσε. Αποτέλεσμα, εκτός βέβαια του εκνευρισμού μου, ήταν η ανάγκη επανεκκίνησης του υπολογιστή. Γιατί μιλάμε για το κόλλημα; Απεγκατέστησα και εγκατέστησα εκ νέου το πρόγραμμα και μάλιστα αρκετές φορές. Το αποτέλεσμα ήταν πάντα το ίδιο. Δεν ξέρω εάν τελικά έφταιγε κάτι στο δικό μου σύστημα. Παραθέτω, όμως, την εμπειρία μου, διότι θεωρώ πιθανό να συμβεί και σε εσάς το ίδιο, κάτι που βέβαια απεύχομαι, αλλά στην περίπτωση εκείνη θα γνωρίζετε πως για το πρόβλημα δεν ευθύνεστε εσείς.

Κατά τη διάρκεια των αγώνων πιθανότατα θα παρατηρήσετε σημαίες να ανεμίζουν, προκειμένου να σας προειδοποιήσουν για μερικά ξεχωριστά αγωνιστικά γεγονότα. Η μπλε σημαία, για παράδειγμα, σημαίνει ότι πρέπει να επιτρέψετε σε κάποιον επερχόμενο οδηγό να σας προσπεράσει. Η μη συμμόρφωσή σας σημαίνει αυτόματα τον αποκλεισμό σας. Στη θέα της κίτρινης σημαίας πρέπει να κόψετε ταχύτητα και να αποφύγετε τις φιγούρες και τους περίτεχνους ελιγμούς, αφού κάποιο ατύχημα έχει συμβεί ή άλλο πρόβλημα υπάρχει στην πίστα.



Network

Αν δε καλυφθείτε από τη δεξιοτεχνία και την αγωνιστικότητα των ψηφιακών αντιπάλων σας, η συγκεκριμένη επιλογή είναι για σας. Επιλέξτε τρόπο δικτύωσης (IPX/SPX, TCP/IP, modem, serial) και απολαύστε συναρπαστικό παιχνίδι, στο οποίο μπορούν να συμμετάσχουν έως και οκτώ παίκτες. Νομίζω ότι με αυτό τον τρόπο ο τίτλος αποκτά μία δυναμική που οι άλλες διαθέσιμες επιλογές αδυνατούν να του προσδώσουν.

ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Εχοντας τελειώσει με τα ενδιάμεσα στάδια και τις απαραίτητες ρυθμίσεις, βρισκόμαστε στη γραμμή της εκκίνησης, περιμένοντας την έναρξη του αγώνα. Στην πρώτη κιόλας προσπάθεια ελέγχου της μηχανής, διαπιστώνουμε τον απείθαρχο χαρακτήρα της. Στην παραμικρή κίνηση, η αντίδρασή της είναι σπασμωδική, με αποτέλεσμα την άμεση απώλεια του ελέγχου - τουλάχιστον όσο χρησιμοποιούμε την προοπτική τρίτου προσώπου. Αυτό είναι και το... κρύο ντους στο οποίο μας υποβάλλει το παιχνίδι, παραχωρώντας οριστικά διαζύγιο στη διασκέδαση. Στις απέλπιδες προσπάθειές μου για την εξεύρεση ενός τρόπου ώστε το παιχνίδι να γίνει υποφερτό, κατέληξα στο συμπέρασμα ότι πρέπει να χρησιμοποιηθεί η προοπτική πρώτου προσώπου. Μπορεί να κινδυνεύσουμε άμεσα από επιληπτικά συμπτώματα, αφού τα σκαμπανεβάσματα είναι βασανιστικά, αλλά μόνο έτσι θα μπορέσουμε να ελέγξουμε ικανοποιητικά τη μηχανή μας.

Το φυσικό μοντέλο συμπεριφοράς των μηχανών σίγουρα δεν διεκδικεί δάφνες ρεαλισμού, αφού η εικόνα που παρουσιάζουν δεν είναι σε θέση να δημιουργήσει την αίσθηση που χρειάζεται και θέλει το παιχνίδι. Για παράδειγμα, προσπαθήστε να ρίξετε τον αναβάτη σας, ώστε να δημιουργήσετε μία εντυπωσιακή σκηνή πτώσης. Θα ιδρώσετε για να τα καταφέρετε. Συνήθως, για να συμβεί αυτό, πρέπει να πραγματοποιηθεί κάποιο άλμα, η προσγείωση του οποίου γίνεται εκτός των ορίων της πίστας. Σε διαφορετική περίπτωση, είναι δυνατόν να κάνετε ολόκληρο γύρο στα τυφλά, αφού η μηχανή -ακολουθώντας τις πλευρές της πίστας και αρνούμενη πεισματικά την πτώση- θα φτάσει στον τερματισμό χωρίς τη δική σας βοήθεια.

Από την άλλη, ο αναβάτης σας δεν διαθέτει κανένα ρεπερτόριο "ακροβατικών" κινήσεων, με αποτέλεσμα ο έλεγχος να αφορά στην οδήγηση της μηχανής και μόνο. Απαραιτήτως θα έπρεπε να υπάρχει η δυνατότητα μετατόπισης του σώματος του αναβάτη κατά βούληση, ώστε κάθε φορά να παίρνουμε την καλύτερη θέση για τα άλματα, τις στροφές κ.λπ. - κάτι που ενσωματώνουν οι ανταγωνιστές του Silkolene Honda Motocross GP κερδίζοντας σημαντικό προβάδισμα στην προτίμησή μας. Φανταστείτε ότι ακόμα και στις πολύ κλειστές στροφές ο αναβάτης δεν κατεβάζει καν το πόδι του για να διατηρήσει την απαιτούμενη ισορροπία. Μόνο από



Ψιλή βροχούλα έπιασε...



Βλέπετε ζωγραφισμένη την ένταση του αγώνα στο πρόσωπό του; Ούτε κι εγώ.



Εδώ μπορείτε να επιλέξετε τη μηχανή που σας πάει.



Εντυπωσιακό αγωνιστικό στιγμιότυπο.

αυτό καταλαβαίνει κανείς ότι ο ρεαλισμός λάμπει διά της απαστράπτουσας απουσίας του!

Η τεχνητή νοημοσύνη των ψηφιακών αντιπάλων δεν είναι τίποτα το συγκλονιστικό. Κινούνται όλοι πολύ γρήγορα και με πανομοιότυπο τρόπο. Πάντως, η σχολαστική μελέτη τους αποδείχθηκε μία ιδιαίτερα επίπονη διαδικασία, αφού εξαφανίζονται μόλις το σήμα της εκκίνησης δοθεί. Βλέπετε, η AI είναι αντιστρόφως ανάλογη της δυναμικότητάς τους, κάτι που θα σας αποθαρρύνει σίγουρα.

ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Η ύπαρξη replay στο τέλος των αγώνων μόνο θετικές επιδράσεις θα μπορούσε να έχει. Πράγματι, μπορείτε να απολαύσετε τα αγωνιστικά στιγμιότυπα που δημιουργήσατε συμμετέχοντας στους αγώνες μέσα από μία τηλεοπτικού ύφους μετάδοση. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχει δυνατότητα για save στο σκληρό δίσκο. Ας είναι...

Οι διαφορετικές κάμερες που θα έχετε την ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε, προκειμένου να ελέγξετε καλύτερα τη μηχανή σας, είναι κάτι που βοηθά απεριόριστα. Οπως ήδη ανέφερα, κατάφερα να παίξω το παιχνίδι χρησιμοποιώντας την οπτική του οδηγού, αφού όλες οι άλλες καθιστούσαν τις προσπάθειές μου αδύνατες.

Σε γενικές γραμμές, θετικές εντυπώσεις αφήνει και ο ήχος. Χωρίς να παρουσιάζει πληθώρα εφέ, ικανοποιεί κυρίως με το δυναμικό ήχο των μηχανών. Επίσης, η ηχητική επένδυση με μερικά μουσικά κομμάτια που ανεβάζουν τους σφυγμούς δημιουργεί ευχάριστη ατμόσφαιρα. Πάντως, όλα αυτά φαίνεται να μην έχουν καμία απολύτως σημασία, αφού το gameplay -όπου και θα έπρεπε να καταθέσει τα διαπιστευτήριά του το παιχνίδι- πάσχει αισθητά.

ΚΡΙΣΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

Τελικά, δεν κατάλαβα το χαρακτήρα του παιχνιδιού. Διαβάζοντας το manual μού δημιουργήθηκε η αίσθηση ότι αφορά σε μία πιστή εξομοίωση του πρωταθλήματος Motocross. Προσπαθώντας,


Συνήθως μόνο αυτό θα βλέπετε. Την πλάτη των αντιπάλων σας εννοώ...

όμως, να παίξω διαπίστωσα όλα αυτά για τα οποία σας έκανα λόγο και τα οποία σίγουρα το απομακρύνουν από την αρχική επιδίωξή του. Νομίζω ότι πραγματικά πάσχει από... διχασμένη προσωπικότητα, με αποτέλεσμα να υστερεί είτε το δούμε ως εξομοιωτή είτε ως arcade. Φανταστείτε να πρέπει να ρυθμίσω ένα σωρό εξειδικευμένες παραμέτρους ώστε να στηθεί σωστά η μηχανή, λες και είμαι κανένας μηχανικός ολκής, για να διαπιστώσω στη συνέχεια ότι πονοκεφάλιασα άδικα. Συνήθως, τα παιχνίδια του είδους προσφέρουν τη δυνατότητα στον παίκτη να επιλέξει εάν θέλει να προσομοιώσει όσο το δυνατόν πιο πιστά τις αγωνιστικές συνθήκες που επικρατούν στην πραγματικότητα ή εάν θέλει να διευκολύνει το παιχνίδι απενεργοποιώντας τις πολύπλοκες ρυθμίσεις και επιλογές. Εδώ ούτε το ένα συμβαίνει ούτε το άλλο, με συνέπεια τα πενιχρά αποτελέσματα που μας γεμίζουν απογοήτευση και εκνευρισμό.

Ολα αυτά τα γράφω έχοντας επίγνωση των κόπων που οι δημιουργοί κατέβαλαν για την κατασκευή του. Δεν μου είναι καθόλου ευχάριστο να γίνομαι αρνητικός κριτής της εργασίας τους.

Ομως, δεν μπορώ και να σιωπήσω σκεφτόμενος όλους εσάς που παρασυρμένοι από τον βαρύγδουπο τίτλο ή τις εντυπωσιακές σκηνές στο οπισθόφυλλο της συσκευασίας θα σπεύσετε με λαχτάρα να το αγοράσετε για να κλαίτε εν συνεχεία τα χρήματά σας. Ειλικρινά εύχομαι να μπορούσα να γράψω εντελώς διαφορετικά, όμως, πιστέψτε με, μου είναι αδύνατο.

Τελειώνοντας, σημειώνω ότι το κλασικό Motoracer, αν και αρχαιότερο, υπερτερεί συντριπτικά - προσωπικά θα προτιμούσα να ασχολούμαι μαζί του. Επίσης, το επερχόμενο Motocross Madness 2 της Microsoft σε λίγο καιρό θα αποτελεί μία σώφρονα και ασφαλέστερη επιλογή. Εάν όμως δεν μπορείτε να περιμένετε, η ευθύνη της επιλογής θα σας ανήκει...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	60
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	65

62



Απογοητευτικό!

THE DEVIL INSIDE



Το The Devil Inside είναι από τα παιχνίδια που με τίποτα δεν περνούν απαρατήρητα. Δύο είναι τα τινά: είτε θα σε καθηλώσει από την πρώτη στιγμή και δεν θα σηκώνεσαι με καμία δύναμη από την οθόνη σου (όπως εγώ) είτε θα θέλεις να το επιστρέψεις αμέσως κει από όπου το πήρες. Πρόκειται για μία μοναδική σάτιρα των σύγχρονων τηλεοπτικών πεπραγμένων σε φόντο τρόμου, με τον εθισμό, λόγω της τρομερής ατμόσφαιρας, να κινείται συνέχεια στο κόκκινο. Βλέπεις έχει και αυτό το διαβολεμένο θηλυκό που, με το που ξεπηδά μπροστά σου για πρώτη φορά, δεν θέλεις να το αποχωριστείς με τίποτα. Αν είναι έτσι οι διαβολίνες, τότε μάλλον θα με χάσετε οριστικά, μια και βλέποντάς την δεν έχω κανέναν σκοπό να αγιάσω. Καταλαβαίνετε τι εννοώ.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Δεν είχα σκοπό να παρουσιάσω εγώ αυτό το παιχνίδι, μέχρι που έμαθα ότι δημιουργός του είναι ο περίφημος Hubert Chardot. Γράφω "περίφημος" ενώ σε εσάς μπορεί το όνομα να μη λέει τίποτα. Εχω γράψει επανειλημμένα ότι είναι πια καιρός να αναφερόμαστε στα παιχνίδια με τα ονόματα των δημιουργών τους και όχι με αυτά των εταιριών που τα κυκλοφορούν. Ο Hubert Chardot είναι, λοιπόν, ο βασικός δημιουργός της πολυβραβευμένης, ακόμη και από τους Αμερικανούς, τριλογίας των Alone in the Dark.

Τα Alone in the Dark, αν και έχουν καταχωριστεί στα adventures, ουσιαστικά ήταν τα πρώτα καθαρόαιμα action adventure games. Η ιδιομορφία τους ήταν στο συσχετισμό ανάμεσα στα δύο μέρη, δηλαδή ανάμεσα στο action και το adventure. Σε αυτά λοιπόν το στοιχείο adventure κυμαινόταν από 70-85% και το στοιχείο action στο 30-15% αντίστοιχα. Βλέπετε, τότε δεν είχαν εμφανιστεί ακόμη μαζικά τα λεγόμενα action adventures, που είναι κατά 70-80% action και κατά 30-20% adventures, και έτσι αναγκαστικά εθεωρούντο κανονικά adventures. Το Devil Inside συνεχίζει θεματολογικά την παράδοση των Alone in the Dark, μόνο που ακολουθώντας τα σημεία των καιρών, η αναλογία ανάμεσα στα δύο μέρη είναι περίπου 60% action και 40% adventure.

Προτού προχωρήσουμε στην καθ' εαυτό παρουσίαση του παιχνιδιού, δύο λόγια για την εταιρία Gamesquad που το δημιούργησε. Σημειώστε λοιπόν ότι εκτός από τον Hubert Chardot, που ήταν υπεύθυνος για το σενάριο και τη σκηνοθεσία του παιχνιδιού, στην εταιρία δουλεύουν αρκετά μέλη της ομάδας που μας έδωσαν τα πρώτα Alone in the Dark. Θεωρώ όμως εξίσου σημαντική την είδηση ότι στην Gamesquad δουλεύουν και αρκετά πρώην στελέχη της Adrenaline, αν θυμάμαι καλά το όνομά της, της εταιρίας δηλαδή που μας έδωσε τα εκπληκτικά Little Big Adventure 1 & 2. Η δε τελευταία πληροφορία από την Gamesquad αναφέρει ότι ήδη δουλεύουν με full ρυθμούς σε ακόμη δύο παιχνίδια, τα οποία αναμένεται να κυκλοφορήσουν γύρω στα Χριστούγεννα αυτού τους έτους. Προσωπικά, μετά την πολύ μεγάλη εντύπωση που μου έκανε το The Devil Inside, περιμένω με ξεχωριστό ενδιαφέρον τις νέες παραγωγές.


Ο ήρωας μας Dave

ΕΤΑΙΡΙΑ
GAMESQUAD/CRYO INTERACTIVE
(http://www.devil-inside.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 266MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 8x CD-ROM drive, 3D accelerated κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 125MB στον σκληρό.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο Harry Grimes, ο επονομαζόμενος και Night Howler, ο πιο επικίνδυνος δολοφόνος (serial killer), συλλαμβάνεται, αφού όμως πρόλαβε να διαπράξει μία σειρά από τους πιο βίαιους και μακάβριους φόνους στην ιστορία των ΗΠΑ.

1995

Ο Night Howler περνάει από δίκη και καταδικάζεται σε θάνατο. Φυλακίζεται περιμένοντας την εκτέλεση της ποινής του.

1999

Ο Harry Grimes/Night Howler εκτελείται με τη μέθοδο της ηλεκτρικής καρέκλας.


Ο διαβολικός θηλυκός εαυτός σου, η πανέμορφη Deva.



Πρέπει πάση θυσία να προφυλάσσεις τον κάμεραμάν σου.

2001

Ο Night Howler δραπετεύει από την κόλαση μαζί με άλλες 39 από τις πιο διαβολικές ψυχές που υπήρχαν εκεί, σχηματίζοντας την τρομερή συμμορία "THE DIRTY FORTY" και βρίσκουν καταφύγιο σε ένα παράξενο, εγκαταλελειμμένο σπίτι, το ονομαζόμενο Shadow Gate στο Los Angeles.

Ο Dave Cooper, ένας πρώην αστυνομικός που δουλεύει ως ερευνητής υπερφυσικών φαινομένων για το WWWL@, το πρώτο καλωδιακό τηλεοπτικό δίκτυο που είναι αφιερωμένο αποκλειστικά στο υπερφυσικό, στέλνεται να εξερευνήσει μία σειρά από παράξενα φαινόμενα που έχουν εμφανιστεί γύρω από το Shadow Gate, ενώ φυσικά θα βρίσκεται σε ζωντανή σύνδεση και μετάδοση.

Ο Dave, οπλισμένος με μία μοναδική συλλογή όπλων, αλλά και με έναν αποκλειστικό κάμεραμαν, εισέρχεται στην ευρύτερη περιοχή του Shadow Gate. O Dave έχει ένα εκπληκτικό χάρισμα, μία μοναδική δύναμη, με τη βοήθεια της οποίας μπορεί και απελευθερώνει ό,τι διαβολικό υπάρχει μέσα του, το οποίο παίρνει τη μορφή ενός θηλυκού, της πανέμορφης Deva. H Deva, με τη σειρά της, μπορεί και στέλνει όλους όσους σκοτώνει ο Dave πίσω στην κόλαση. Οι Dave και Deva, παρ' όλο που είναι από κάθε πλευρά αλληλεξαρτώμενοι, αντιδρούν τελείως διαφορετικά όταν αντιμετωπίζουν την ίδια πηγή κινδύνου. Φυσικά, τελικός σκοπός τους είναι να εξολοθρεύσουν τον Night Howler και τη θλιβερή συμμορία του μια για πάντα, ξαναστέλνοντάς τους αυτή τη φορά οριστικά στην κόλαση.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι από τα πιο πρωτότυπα που έχω δει, πλήρως σατιρικό και ανατρεπτικό ταυτόχρονα. Περιέχει μάλιστα μερικές ξεχωριστές ιδέες που είχαμε πάρα πολύ καιρό να δούμε σε παιχνίδι του είδους. Κατορθώνει δε να τα συνδυάσει όλα αυτά με μία μοναδική ατμόσφαιρα τρόμου. Λίγο πριν να κυκλοφορήσει το Alone in the Dark 4, το The Devil Inside κατορθώνει να αναταράξει για τα καλά τα από καιρό λιμνάζοντα δεδομένα στον τομέα αυτό.

Μεταφέρω εδώ μία πληροφορία της τελευταίας στιγμής. Λέγεται ότι ήδη ετοιμάζεται το The Devil Inside 2. Σημειώστε όμως ότι η πληροφορία αυτή δεν είναι 100% σίγουρη, μια και δεν έχει επιβεβαιωθεί από κάποια άλλη πλευρά, αλλά ούτε έχει διαψευστεί από κάποιον υπεύθυνο. Δεν γνωρίζω αν αυτό σημαίνει κάποια εξέλιξη στην υπάρχουσα βάση του σεναριακού υλικού ή πρόκειται για ανεξάρτητες ιστορίες, όπως δηλαδή γινόταν και στα Alone in the Dark.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά και κατορθώνουν να δημιουργήσουν μία μοναδική "γοτθική" ατμόσφαιρα τρόμου, παρά τα κάποια προβλήματα που φαίνεται να υπάρχουν, κυρίως στο animation μερικών τεράτων.

Μπορείς να το τρέξεις σε ανάλυση μέχρι και 1.280x1.024 μέσω Direct3D. Η 3D engine του παιχνιδιού φαίνεται να λειτουργεί σε κάθε περίπτωση πολύ καλά. Οι διάφοροι χρωματισμοί, καθώς και τα σχέδια των background χώρων είναι εξαιρετικά, ενώ η λεπτομέρεια που υπάρχει σε πάρα πολλές τοποθεσίες θα σε αφήσει άφωνο.

Ο ήχος του και η background μουσική του είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να είναι κάτι το εξαιρετικό. Αντίθετα τα περισσότερα ηχητικά εφέ είναι εξαίρετα και προσθέτουν στη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Από τα πιο εντυπωσιακά, πάντως, σημεία του είναι τα εφέ που υπάρχουν στα διάφορα menus του παιχνιδιού. Τις περισσότερες ομι-


Εξερευνώντας την αποθήκη - γκαράζ.



Οπου βλέπεις τέτοιες τηλεοράσεις, μπορείς να κάνεις save, πηγαίνοντας κοντά τους και πατώντας το Action πλήκτρο.

λίες τις βρήκα ικανοποιητικές, αν και κάτι δεν μου πάει καλά (δεν έχω ακόμη κατορθώσει να εντοπίσω τι είναι αυτό).

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, αν και στηρίζεται στις γενικές αρχές που καθιέρωσαν τα Alone in the Dark, παρουσιάζει αρκετά προβλήματα, τα οποία εντείνονται ακόμα περισσότερο από το γεγονός ότι στο manual του παιχνιδιού γράφονται άλλα αντί άλλων, λες και το σχετικό τμήμα έχει γραφτεί σε κάποια πολύ πρώιμη μορφή του παιχνιδιού. Αυτό όμως που δεν μπόρεσα να χωνέψω στο παιχνίδι με τίποτα είναι η απουσία των saves με τη μορφή που τα έχουμε συνηθίσει ως τώρα. Τι συμβαίνει στο παιχνίδι; Save μπορείς να κάνεις μόνο όπου υπάρχει μία τηλεόραση, είτε μόνιμη (μένει στη θέση που βρίσκεται σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού) είτε προσωρινή (μόλις τη χρησιμοποιήσεις, αυτή εκρήγνυται και εξαφανίζεται). Τι σημαίνει στην πράξη αυτό; Ο,τι σημαίνει για όλα τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν αυτό το σύστημα σωσίματος. Αν κάτι δηλαδή δεν πάει καλά, είσαι υποχρεωμένος να ξαναπαίξεις μεγάλο τμήμα του παιχνιδιού από την αρχή. Οι μάχες του παιχνιδιού (βασικός παράγοντας για να χάσεις) δεν είναι τόσο δύσκολες, όμως ο μηχανισμός στόχευσης είναι λίγο προβληματικός, με συνέπεια να χάνεις αρκετές βολές μόνο και μόνο από αυτόν το λόγο. Για να γίνω πιο σαφής, τονίζω ότι αν, ειδικά τα Alone in the Dark 2 ή 3, χρησιμοποιούσαν μία αντίστοιχη μέθοδο saves, τότε ενδεχομένως να μην τα είχα τελειώσει, μια και θυμάμαι ότι μερικά σημεία τα είχα περάσει χρησιμοποιώντας συνέχεια τη Save/Load ρουτίνα.

Στην πράξη παρουσιάζονται μερικά ακόμη προβλήματα, όταν λόγου χάριν πρέπει να πυροβολήσεις τα διάφορα τέρατα, ενώ η σκόπευσή σου δεν είναι καθαρή και ταυτόχρονα δεν πρέπει να χτυπήσεις τον καμεραμάν σου, αλλά ούτε και να αφήσεις τους εχθρούς να τον πειράξουν.



Κάτι δεν πάει καλά με αυτό το ελικόπτερο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι το δεύτερο πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού μετά το εξαιρετικό σενάριό του (τα γραφικά του είναι το τρίτο κατά σειρά). Είχα πολύ καιρό να δω μία τόσο πειστική και τρομακτική ατμόσφαιρα τρόμου σε computer game. Δεν ντρέπομαι καθόλου να πω ότι αρκετές φορές πετάχτηκα από την καρέκλα μου, ειδικά όταν από το πουθενά εμφανίζονταν διάφορα τέρατα.

Η δράση του The Devil Inside στηρίζεται σε πολύ ενδιαφέρουσες και πρωτότυπες ιδέες, και παρ' όλο που η υλοποίησή τους έχει επιβάλει την ύπαρξη μερικών πολύ ισχυρών adventur-ιστικων στοιχείων, όπως το στοιχείο της εξερεύνησης, εντούτοις η συνολική εκτίμησή μου είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο έχει δοθεί πολύ περισσότερο βάρος στο καθαρά action στοιχείο. Ξεκινώντας το παιχνίδι ο παίκτης θα πιστέψει ότι πρόκειται να αντιμετωπίσει έναν καταιγισμό από τέρατα σε όλη τη διάρκεια της δράσης του. Στην πράξη όμως τα πράγματα εξελίσσονται τελείως διαφορετικά. Τα τέρατα που αντιμετωπίζεις αραιώνουν όλο και περισσότερο όσο προχωρείς στο παιχνίδι. Σημειωτέον ότι είχα βάλει το επίπεδο δυσκολίας στο EASY - αφήνω το επίπεδο HELL για όσους περηφανεύονται για τα αντανακλαστικά τους. Εντάξει, μπορεί στη συνέχεια να αντιμετωπίζεις πιο δύσκολους εχθρούς, αλλά αυτό μπορείς να το χειριστείς. Πιστέψτε με, όσο διαφορετικό και αν είναι το να αντιμετωπίζεις έναν πολύ δύσκολο εχθρό, είναι πολύ πιο εύκολο από το να πρέπει να αντιμετωπίσεις 10 μέτρια τέρατα, που σε περικυκλώνουν σε χρόνο μηδέν.

Οταν σκοτώσεις κάποιο από τα μέλη της συμμορίας, η ψυχή του δεν εξαφανίζεται, όπως περίμενα, αλλά σε ακολουθεί όπου και αν πας, αλλάζοντας σε μία σφαίρα που ακτινοβολεί ένα παράξενο πράσινο φως, προσδίδοντας μία τρομερή ατμόσφαιρα στη δράση.

Για να απελευθερώσεις την πανέμορφη φτερωτή διαβολίνα Deva που έχεις μέσα σου, πρέπει να βρεις κάποια από τις πεντάλφες που υπάρχουν σε διάφορα σημεία του στοιχειωμένου αυτού σπιτιού. Μέσα από ένα εντυπωσιακό animation βλέπεις το μετασχηματισμό του



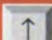


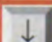


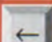
Η εξέλιξη μίας μάχης μπροστά στην κάμερα. Και φυσικά μόλις σκοτώσεις τους εχθρούς σου, ακολουθούν... διαφημίσεις!

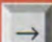
ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

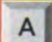
Δεν είχα καμία πρόθεση να ασχοληθώ με λειτουργίες που κανονικά αναφέρονται στο manual του παιχνιδιού. Ωστόσο, όσα αναφέρονται στο, από κάθε πλευρά ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ manual, στη σελίδα 6, δεν ισχύουν. Τρελό αλλά αληθινό. Μάλλον για άλλο παιχνίδι έχει μεταφραστεί το συγκεκριμένο τμήμα του εξελληνισμένου manual. Και δεν είναι μόνο αυτό. Ούτε καν μπήκαν στον κόπο να αναφέρουν ποια είναι τα μίνιμουμ απαιτούμενα χαρακτηριστικά για να τρέξει κάποιος το The Devil Inside. Εγώ απλώς σας μεταφέρω όσα βρήκα μόνος μου στο παιχνίδι.

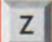
 **Κίνηση μπροστά**

 **Κίνηση πίσω**

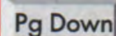
 **Περιστρέφεσαι αριστερόστροφα**

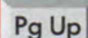
 **Περιστρέφεσαι δεξιόστροφα**

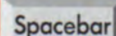
 **Κινείσαι με πλάγια βήματα προς τ' αριστερά**

 **Κινείσαι με πλάγια βήματα προς τα δεξιά**

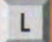
Κίνηση ποντικιού: Κοίταγμα ή στόχευση

 **Κοιτάς προς τα πάνω**

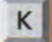
 **Κοιτάς προς τα κάτω**

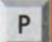
 **ή δεξί πλήκτρο του mouse: Τραβάς/Κρύβεις το όπλο σου**

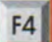
Αριστερό πλήκτρο του mouse: Πυροβολείς

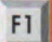
 **Σκύβεις, σηκώνεσαι, πετάς**

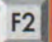
 **Κυκλική κίνηση της κάμερας γύρω από τον κάμεραμαν**

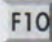
 **Πατώντας το μία φορά ξεκινά να σώζει εικόνες σε format tga, ξαναπατώντας το σταματάς να τραβάς φωτογραφίες**

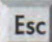
 **Πάγωμα/Ξεπάγωμα της δράσης**

 **Βλέπεις το inventory σου (όπλα και αντικείμενα)**

 **Διαφορετικές οπτικές γωνίες**

 +  **Εμφάνιση/Απόκρυψη των καμερών**

 **Ζωντανή σύνδεση με το στούντιο**

 **Περνάς στο βασικό menu του παιχνιδιού ή βγαίνεις από τα διάφορα menus, αν βρίσκεσαι σε κάποιο από αυτά**

Dave σε Deva. Η πανέμορφη αυτή διαβολίνα δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει καθόλου όπλα, αλλά χρησιμοποιεί διάφορα μαγικά, καθώς και τη μοναδική ικανότητά της να πετά. Η Deva έχει επίσης τη δυνατότητα να "καταπίνει" τις ψυχές από τα μέλη της ομάδας που ο Dave εξοντώνει και να τις στέλνει πίσω στην κόλαση. Το πολύ ενδιαφέρον και πρωτότυπο εδώ στοιχείο είναι ότι όσο περισσότερες ψυχές από τα μέλη της ομάδας στέλνει πίσω τόσο πιο ισχυρά spells τής στέλνει το πραγματικό αφεντικό της, ο περιβόητος Lucifer, καθιστώντας έτσι την εξολόθρευση των επόμενων ψυχών πολύ πιο εύκολη υπόθεση.

Ενα άλλο αξιόλογο στοιχείο της δράσης του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι, μια και πρόκειται για ένα ζωντανό τηλεοπτικό σόου, πρέπει το ενδιαφέρον του κοινού να βρίσκεται πάντοτε σε υψηλά επίπεδα, επειδή έτσι το κανάλι "τραβάει" διαφημίσεις και γίνεται κερδοφόρο. Αυτό σημαίνει ότι αν για διάφορους λόγους δεν μπορέσεις να κρατήσεις το ενδιαφέρον του κοινού στα επιθυμητά επίπεδα, τότε το κοινό θα αλλάξει κανάλι και... GAME OVER. Αν όμως κατορθώσεις να σκοτώσεις ένα από τα μέλη της σατανικής αυτής ομάδας, τότε ακούς επευφημίες, το ενδιαφέρον του κοινού φτάνει στο κατακόρυφο και εξοικονομείς χρόνο για τη συνέχεια της δράσης σου. Ταυτόχρονα θα ακούσεις και διάφορα σχόλια από τον παρουσιαστή του σόου, τον περίφημο Jack T. Ripper. Αυτός σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού θα σου δώσει και μερικά στοιχεία που αφορούν στη δράση αυτή καθ' εαυτή του παιχνιδιού, όπως ότι μάλλον κάπου εκεί πρέπει να βρίσκεται κάποιο μυστικό πέρασμα.

Οταν δεν σκοτώνεις τα τέρατα που σου επιτίθενται, η δράση του παιχνιδιού έχει να κάνει κυρίως με το να λύνεις μερικά, εύκολα σε γενικές γραμμές, puzzles, να βρίσκεις τα κατάλληλα κλειδιά για να ανοίξεις κλειδωμένες πόρτες, να τραβάς μοχλούς για να συμβεί κάτι άλλο κ.λπ.

Το πιο μεγάλο πρόβλημα που προσωπικά συνάντησα στο παιχνίδι ήταν ο χειρισμός των πολεμοφοδίων. Πυροβολείς πολύ εύκολα, ενώ η στόχευση γίνεται με τη βοήθεια μία κόκκινης ακτίνας laser, αλλά και αστοχείς εύκολα. Πρόσεξε μην την πατήσεις σαν και μένα που σε κάποιο σημείο κατόρθωσα, γιατί περί κατορθώματος πρόκειται, να ξεμείνω από σφαίρες, ενώ υπήρχαν ακόμη μερικά ζόμπι μπροστά μου. Και νομίζω ότι είναι περιττό να σας πω το τι μου έκαναν τα ζόμπι...

Συνολικά το παιχνίδι, παρά τα όποια



Το αφεντικό σου, ο ματαιόδοξος Jack T. Ripper.

προβλήματα παρουσιάζει στο χειρισμό του και το πολύ κακό manual που το συνοδεύει, θα ικανοποιήσει απόλυτα όσους έλκονται από τα παιχνίδια του είδους. Και όταν γράφω "παιχνίδια του είδους", εννοώ παιχνίδια που η δράση και η ατμόσφαιρά τους βασίζονται συνολικά στο στοιχείο του τρόμου.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι προχώρησε και πήγαινε προς την πόρτα του Shadow Gate. Πρόσεξε το medi-kit που είναι κάτω από mailbox στα δεξιά της πύλης, πήγαινε κοντά του και θα το πάρεις αυτόματα. Πρόσεξε επίσης να μη σκοτώσεις κάποιον αστυνομικό γιατί τότε το σόου, και μαζί με αυτό το παιχνίδι, θα τελειώσει αμέσως. Μπες από την πόρτα και πήγαινε στην πρώτη τηλεόραση που βλέπεις. Εδώ μπορείς να κάνεις μόνιμο SAVE. Συνέχισε και προχώρησε στο σημείο όπου στέκονται οι δύο αστυνομικοί. Πλησιάζοντας πρόσεξε αυτόν που φεύγει τρέχοντας. Ακολούθησέ τον μέσα στο stone maze. Μέσα εδώ θα αντιμετωπίσεις συνολικά περί τα 10 ζόμπι. Εντόπισε τα πολεμοφόδια και το medi-kit, πάρ' τα και κάνε οπωσδήποτε ένα SAVE στην προσωρινή τηλεόραση. Γύρισε στο σημείο από όπου ξεκίνησες με τους δύο αστυνομικούς... Η συνέχεια στις οθόνες σας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΔΡΑΣΗ	90

90



Ενα Horror action adventure από το δημιουργό της μοναδικής σειράς Alone in the Dark. Πρωτότυπο και σατιρικό πάνω στη δύναμη της τηλεόρασης σενάριο, εντυπωσιακά γραφικά και ενδιαφέρουσα δράση συνθέτουν ένα παιχνίδι που θα συζητηθεί πολύ. Αν δεν είχε κάποια μικροπροβλήματα στο χειρισμό του...



Από ό,τι δείχνουν τα πράγματα η Take 2 Interactive θέλει να "χτυπήσει" την Electronic Arts και τον όμιλό της στη δημιουργία, αλλά κυρίως στη διανομή παιχνιδιών. Δεν μπορεί να δοθεί διαφορετική εξήγηση στο γεγονός ότι στα γραφεία του περιοδικού, αλλά και στα καταστήματα υπολογιστών ανά τον κόσμο καταφθάνουν συνεχώς τίτλοι με το λογότυπό της. Αυτή τη φορά στα χέρια μας έφτασε ένα fantasy flight simulator, το οποίο ακούει στο όνομα Flying Heroes.

ΕΤΑΙΡΙΑ
PTERODOM/TAKE 2 INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX στα 166MHz, 64MB RAM, επιταχυντής 3D γραφικών με 4MB RAM

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr



Προτού προχωρήσουμε στην παρουσίαση του παιχνιδιού, θα ήθελα με την ευκαιρία να αναφερθώ στη δημιουργό του, θίγοντας ένα θέμα το οποίο έχει συζητηθεί επανειλημμένως από τις σελίδες του "PC Master" αλλά και από το forum στο site του περιοδικού. Ο λόγος για τον οποίο θα αναφερθώ στην εταιρία κατασκευής του παιχνιδιού είναι η προέλευσή της. Πρόκειται για την Pterodon (www.pterodon.ch), η έδρα της οποίας βρίσκεται στο Μπρνο της Τσεχίας. Επίσης όλο το τεχνικό επιτελείο της εταιρίας, αλλά και τα στελέχη της είναι Τσέχοι. Οι Τσέχοι, λοιπόν, δημιούργησαν ένα τόσο αξιόλογο παιχνίδι, το οποίο χρησιμοποιεί την επίκαιρη τεχνολογία στο έπακρο, σε μια αγορά πολύ μικρή όπως η δική μας, αναλαμβάνοντας το ίδιο ρίσκο το οποίο θα αναλάμβαναν και οι δικές μας εταιρίες, και το διένειμαν στην αγορά συνεργαζόμενοι με μία εκ των μεγαλύτερων εταιριών διανομής. Εδώ στην Ελλάδα γιατί δεν μπορούμε να ξεφύγουμε από τη μίζερη αντιμετώπιση ότι επικρατεί πειρατεία, ότι η αγορά είναι μικρή και μια ζωή περιμένουμε κάποια επιχορήγηση από την Ευρώπη; Γιατί όλες σχεδόν οι εταιρίες έχουν δώσει το βάρος τους στον εκπαιδευτικό τομέα ή σε άλλου είδους εφαρμογές, μένοντας στα ίδια και τα ίδια;

Ας μην ξεφύγουμε όμως από το θέμα μας, που δεν είναι άλλο από το Flying Heroes. Τι εστί, λοιπόν, Flying Heroes;

ΕΝΑ ΑΛΛΟ... FLIGHT SIM

Μη νομίζετε πως πρόκειται για μαχητικά αεροσκάφη, όπως τα γνωρίζετε, ή



Τώρα σ' έχω!



Πολεμώντας κανόνια.

για αερομαχίες με τους ελιγμούς που ξέρετε ή για κάποιον πόλεμο. Τουλάχιστον όχι ακριβώς. Οπως προδίδουν και οι φωτογραφίες, πρόκειται για ένα fantasy flight sim ή -αν θέλετε- για ένα utopia flight sim, για έναν εντελώς φανταστικό κόσμο, με φανταστικές χώρες, ανθρώπους και φυσικά σενάριο. Στο ίδιο μήκος κύματος, βέβαια, κινούνται και οι ιπτάμενες μηχανές, οι οποίες μπορούν να είναι από zeppelins, μεγάλα πουλιά -κάτι σαν γεράκια- ή τερατόμορφα πουλιά μέχρι ιπτάμενα χαλιά. Επίσης κάτι εξωπραγματικό έχουν οι τοποθεσίες αλλά και το σενάριο του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία διαδραματίζεται στην Hesperia, η οποία στο σχετικά κοντινό παρελθόν ήταν μία πολύ βίαιη χώρα. Ενας τρομακτικός εμφύλιος πόλεμος κατασπάραζε τον τόπο όπου βασίλευε η φρίκη, η παράνοια και ο θάνατος. Φυλές πολεμούσαν η μία την άλλη, σε φοβερές μάχες, για σκοπούς πλέον ξεχασμένους και θαμμένους μαζί με τα πτώματα των χιλιάδων νεκρών, των χιλιάδων αδελφών. Η Hesperia ήταν μία χώρα με το ένα πόδι στην καταστροφή. Το φοβερό είναι πως κανείς δεν θυμόταν πώς ξεκίνησε αυτός ο φρικτός πόλεμος και καμία φατρία δεν έδειχνε διατεθειμένη να βάλει ένα τέλος.

Υπήρχαν βέβαια κάποιοι άνθρωποι οι οποίοι δεν ήθελαν πλέον τον πόλεμο, ωστόσο λίγα μπορούσαν να κάνουν για να τον σταματήσουν. Ωσπου, πέρα από κάθε προσδοκία, εμφανίστηκε ένας άνθρωπος ο οποίος, ενάντια στην προοπτική και τη λογική της ολικής καταστροφής του πολέμου, επέλεξε την ειρήνη και τη ζωή και κατάφερε να φέρει πίσω την ελπίδα σε αυτήν την ταλαιπωρημένη γη. Ο λόγος για τον Atlanton τον II, τον πρώτο αυτοκράτορα της Hesperia.

Ο Atlanton, ως διορατικός και σοφός ηγέτης, έβλεπε τις επιθετικές και ανταγωνιστικές τάσεις των φυλών, τάσεις οι οποίες κρατούσαν ανοιχτό το ενδεχόμενο ενός νέου εμφυλίου. Συνεπώς έπρεπε με κάποιον τρόπο να διοχετεύσει σε κανάλια τις τάσεις αυτές, ούτως ώστε να μην ξαναρχίσει ο πόλεμος. Ετσι δημιουργήθηκαν οι μάχες στον αέρα.

Το πρώτο τουρνουά των μαχών στον αέρα έγινε στο Βόρειο Chalimbar, στην αρένα των γιγάντων, όπου σε αυτό το σημείο μάχονταν οι αιχμάλωτοι του πολέμου για να κερδίσουν τη ζωή τους. Οι ισχυρότερες των φατριών μάχονταν η μία την άλλη. Ετσι, δημιούργησαν μία ομοσπονδία για την καλύτερη οργάνωση των αγώνων και με πλούσια έπαθλα για τους νικητές. Πλέον αντί για άγριους πολέμους η Hesperia απέκτησε ειρήνη, αλλά και το πιο ενδιαφέρον και βίαιο σπορ που δημιουργήθηκε ποτέ.

Από αυτές τις μάχες γεννιούνται θρύλοι, όπως οι Flying Heroes. Πιλότοι τολμηροί, που αψηφούν το θάνατο, είναι έτοιμοι να ρισκάρουν τη ζωή τους σε κάθε γύρο για τη διάκριση. Είστε έτοιμοι να δεχτείτε την πρόκληση;

Πρόκειται για ένα σενάριο αρκετά πρωτότυπο, αν και κατά το παρελθόν υπήρχαν παρόμοιες ιστορίες με αγώνες σε φανταστικούς κόσμους. Ωστόσο η συγκεκριμένη ιστορία ξεχωρίζει ανάμεσα από τίτλους που θυμίζουν κάτι σαν ξαναζεσταμένο φαγητό.


Στενές επαφές...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εχω την αίσθηση ότι από το οπτικοακουστικό μέρος δεν θα μείνει κανείς παραπονούμενος. Η δουλειά που έχουν κάνει οι Τσέχοι προγραμματιστές, αλλά και οι artists producers και 3D animators είναι εξαιρετική. Ο προσανατολισμός στη χρήση των Direct3D και OpenGL είναι προφανής, καθώς τα γραφικά στηρίχθηκαν σε αυτές τις μηχανές. Συνεπώς, η παρουσία μίας κάρτας 2D/3D ή ενός τρισδιάστατου επιταχυντή είναι απαραίτητη. Οι τοποθεσίες και οι χώροι όπου θα δίνετε τους αγώνες είναι εξαιρετικά σχεδιασμένοι, διακρίνονται μάλιστα από μία ατμοσφαιρικότητα η οποία σε μεταφέρει σε εκείνους τους μαγικούς κόσμους. Η σχεδίαση των κάστρων ή των κτισμάτων, η ομίχλη σε ορισμένες τοποθεσίες, ο φωτισμός είναι στοιχεία που κάνουν την ατμόσφαιρα αρκετά υποβλητική. Τα μοντέλα των όπλων, των τοποθεσιών, οι ιπτάμενες μηχανές ή τα πουλιά είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Εκείνο το οποίο δεν μου άρεσε ήταν οι άνθρωποι πάνω στα μοντέλα, όπου έδειχναν τετραγωνισμένοι από το κεφάλι μέχρι τα πόδια. Τα εφέ των όπλων, του περιβάλλοντος ή των αντικειμένων που συλλέγετε είναι αρκετά εντυπωσιακά, δημιουργώντας διάφορες αντανακλάσεις φωτισμού.


Ομορφο τοπίο!

Επίσης, ένα άλλο θετικό στοιχείο είναι η διαδραστικότητα (interactivity) του περιβάλλοντος των πιστών. Αν, για παράδειγμα, δηλητηριαστείτε, μπορείτε να ξεπλυθείτε στα νερά που πιθανόν να υπάρχουν στην πίστα. Το ίδιο ισχύει και αν σας ρίξουν φωτιά και αρχίσετε να καίγεστε. Το πρόβλημα είναι όταν δεν υπάρχει κάποια λίμνη ή ποταμός. Επίσης, μπορείτε να περάσετε και κάτω από την επιφάνεια του νερού και να συλλέξετε διάφορα πολύτιμα αντι-



Πάει και αυτός.

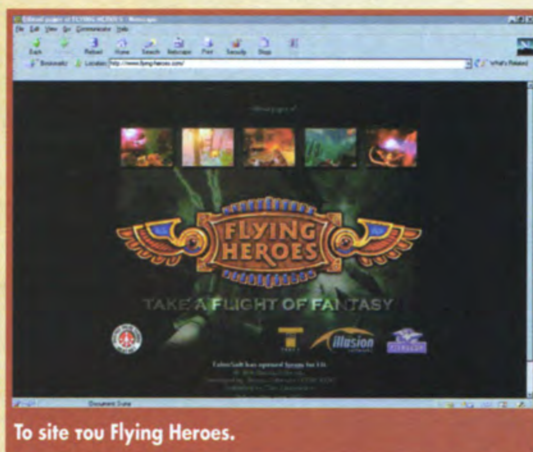

Ενας περίεργος ναός, στον οποίο υπάρχουν πολλά χρήσιμα αντικείμενα.

κείμενα. Τα γραφικά κάτω από νερό είναι εξίσου καταπληκτικά. Σε άλλες περιοχές, πάλι, υπάρχει καυτή λάβα, στην οποία αν πέσετε, τότε -λυπάμαι- ζήτω που καήκατε.

Το ακουστικό κομμάτι ακολουθεί κατά πόδας την ποιότητα του αντίστοιχου γραφικού. Ηχητικά εφέ πολύς καλής ποιότητας, τα οποία μάλιστα εκμεταλλεύονται τις τεχνολογίες της SoundBlaster Live!. Ενώ μάχεστε -ιδίως στο ευκολότερο επίπεδο δυσκολίας- ακούγονται διάφορα hints όταν συλλέγετε κάποια ειδικά αντικείμενα, όπως τα metal stars. Εκείνο όμως το οποίο με ξένισε, ήταν κάποια σχόλια όταν δεν τα πηγαίνετε και τόσο καλά ή το αντίθετο. Αν και Τσέχοι οι δημιουργοί, φαίνεται πως είναι επηρεασμένοι από κάποια αμερικανικά στοιχεία.

Η μουσική υπόκρουση είναι με τη σειρά της εξαίρετη, αλλά δεν ξεφεύγει από τον "κανόνα" της επανάληψης. Πάντως, δεν μπορώ να πω πως καταντά κουραστική, μια και λόγω του εθισμού από ένα σημείο και έπειτα περνά απαρατήρητη.

Το πλέον βέβαιο είναι ότι χρειάζεστε ένα σχετικά ισχυρό μηχάνημα για να απολαύσετε αυτό το εξαιρετικό οπτικοακουστικό σύνολο. Οι ελάχιστες απαιτήσεις μιλούν για Pentium στα 166MHz και 64MB RAM. Θα συνιστούσα κάτι καλύτερο, αφού σε Celeron 466 και Voodoo Banshee, σε ορισμένα σημεία (λίγα) έκανε η εικόνα σπασίματα. Να τονιστεί ότι είχε επιλεγεί ανάλυση 1.024x768 με 16-bit χρώματα.



To site του Flying Heroes.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Flying Heroes διαθέτει gameplay αρκετά εθιστικό, το οποίο σε συνδυασμό με το πρωτότυπο σενάριό του, μπορεί να καθηλώσει τον παίκτη μπροστά από την οθόνη του (να φανταστείτε ότι δεν είδα το πρώτο παιχνίδι της ομάδας που υποστηρίζω στο Euro2000). Οφείλω να επισημάνω ότι δικαιώνεται απόλυτα ο Αντρέας Τσουρινάκης, ο οποίος από τη στήλη "The Dark Side of Gaming" (τεύχος 123) υποστήριξε ότι τέτοιου είδους παιχνίδια θα τα βλέπουμε από μικρές εταιρίες που σκοπό έχουν να δημιουργήσουν και όχι να βγάλουν τίτλους-απομιμήσεις με μόνο σκοπό το κέρδος.

Ο χειρισμός είναι ελαφρώς πολύπλοκος, ωστόσο σύντομα θα μπορέσετε να εξοικειωθείτε με αυτόν. Ο καλύτερος τρόπος είναι να κάνετε συνδυασμό πληκτρολόγιου και ποντικιού, ο οποίος θα αποβεί πολύ αποτελεσματικός στη σκόπευση και τη ρίψη των όπλων. Μπορείτε βέβαια να κάνετε και συνδυασμό κάποιου gamepad ή joystick (θετική αυτή η δυνατότητα, αφού προσωπικά όταν είναι να χρησιμοποιήσω πληκτρολόγιο, τα κάνω μπάχαλο!).

Ολο το θέμα σε αυτόν τον τίτλο είναι η Career, κάτι σαν campaign δηλαδή. Η Career δεν είναι τίποτε άλλο από την επίσημη συμμετοχή σας στους αγώνες. Επιλέγετε μία φατρία και αφού γνωριστείτε με τον προπονητή σας, προχωρείτε στην εκπαίδευση και εν συνεχεία μπαίνετε στα ωραία... δηλαδή στους αγώνες. Αρχικά θα αγωνιστείτε στην Iron League. Εφόσον τα καταφέρετε, θα ανεβείτε στη Silver League και, τέλος, στην Golden League, όπου κρίνεται και ο τίτλος. Σημειώστε πως στη Silver και την Golden League τα πράγματα δεν είναι καθόλου απλά. Προτού ξεκινήσετε, θα έχετε


Εκτός των άλλων υπάρχουν και τούνελ.


Wow!!!

THE CLANS



LIZARD RIDERS

Στις ανατολικές περιοχές των Grey Mountains του Ανατολικού Abamon υπάρχουν ιθαγενείς τεράστιες φτερωτές σαύρες, που ζουν σε αρμονία με του ορεσίβιους εδώ και αιώνες. Χρησιμοποιώντας τη φιλική σχέση τους με τα πλάσματα αυτά, οι ορεσίβιοι δημιούργησαν τους Lizard Riders. Οι σιδεράδες προσθέτουν μεταλλικές πλάκες στη φυσική θωράκιση από κοκκάλινες πλάκες των ερπετών και τοποθετούν στην πλάτη τους μία σέλα ή ένα κουβούκλιο. Οι πιο αξιοσημείωτες ιδιότητες των σαυρών είναι η πύρινη αναπνοή τους και η μερική προστασία από τη φωτιά που διαθέτουν, και οι δύο πολύ χρήσιμες στον έντονο ανταγωνισμό των αγώνων. Ο προπονητής των νέων στους Lizard Riders είναι ο Kerberg, ένας χαρούμενος, αλλά και αποτελεσματικός στη δουλειά του άνθρωπος.



MAGION

Οι Sky Magicians ζουν στα ιπτάμενα νησιά στα νοτιοανατολικά της Hesperia και έχουν δημιουργήσει μία ομάδα ιπταμένων, τους Magion. Πολύ ικανοί στις απόκρυφες τέχνες, δείχνουν την ικανότητά τους, αλλά και την εκκεντρικότητά τους πετώντας με περίεργα αντικείμενα [ιπτάμενα λυχνάρια, χαλιά, τσαγιέρες (σοβαρά, δεν κάνω πλάκα)]. Ορισμένες φορές, μάλιστα, σηκώνουν στον αέρα αρχαία πολεμικά πλοία. Είναι αρκετά αλαζόνες, εκκεντρικοί αλλά και πολύ ισχυροί. Η προπονήτρια των Magion είναι η Shephia, μία κάπως απόμακρη γυναίκα, αλλά με πολλές γνώσεις στον τακτικό σχεδιασμό. Εξάλλου, όσοι πέρασαν από τα χέρια της, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, έφθασαν στην κορυφή.



HAMMERCRAFT

Κάτοικοι της επαρχίας της Permesia, οι Hammercraft είναι μύστες αρχαίων παραδόσεων της περιοχής. Με τη γνώση αυτή, οι μηχανικοί των Hammercraft έχουν σχεδιάσει και κατασκευάσει τεράστια αερόπλοια για τους αγώνες. Με μεγάλη θωράκιση και δύναμη πυρός, είναι το βαρύ πυροβολικό των αγώνων. Στη δύναμη δεν έχουν αντίπαλο. Ομως, λόγω του όγκου και του βάρους τους, τα πλοία των Hammercraft είναι αργά και δυσκίνητα. Προπονητής είναι ο Morge, ένας ήσυχος, σοφός και καλός σιδεράς, τον οποίο πού τον χάνεις, πού τον βρίσκεις, στο εργαστήριό του. Φυσικά, διαθέτει τεράστια εμπειρία στους αγώνες.



SKY KNIGHTS

Στα βουνά της Βόρειας Deborea κατοικούν γιγάντια πουλιά. Κατά το πέρασμα των αιώνων, οι δρυίδες της Deborea δημιούργησαν ειδικές ράτσες σε αιχμαλωσία, που είναι ακόμη μεγαλύτερες, με άνοιγμα φτερών μέχρι και 20 μέτρα στα ενήλικα άτομα, ειδικά για χρήση στους αγώνες. Εχουν ελαφριά θωράκιση που τους δίνει επαρκή προστασία από τα εχθρικά πυρά και στην πλάτη τους έχει στερεωθεί μία θέση ή ένα πιλοτήριο. Ο Leug ο Dwarf είναι ο προπονητής της φατρίας. Είναι ο ιδανικός για τους νέους πιλότους. Αν και η μνήμη του έχει εξασθενήσει και δεν είναι όπως παλιά, η εμπειρία του είναι τεράστια. Ηταν ένας από τους καλύτερους πιλότους των Sky Knights.

στη διάθεσή σας κάποιο ποσό για να εξοπλίσετε το σκάφος σας. Μετά το πέρας κάθε αγώνα και ανάλογα με τις επιδόσεις σας, μαζεύετε κάποια χρήματα για περαιτέρω αναβαθμίσεις. Ωστόσο, επειδή συνήθως τα χρήματα αυτά δεν είναι πάντα αρκετά, υπάρχουν ενδιάμεσες ειδικές πίστες για να μπορέσετε να μαζέψετε περισσότερα. Επιπρόσθετα όπλα είναι και τα διάφορα spells, τα οποία μπορείτε να μαζέψετε, αλλά να φροντίζετε να έχετε manna για να μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε.


Δεν γλιτώνεις με τίποτα.

Φυσικά, μπορείτε να κάνετε single fights ή και multiplayer gaming. Πάντως, προτού δοκιμάσετε το Free Internet Play, σας προειδοποιώ πως πρόκειται για σκέτη ταλαιπωρία, καθώς πρέπει να εγκαταστήσετε ένα ειδικό προγραμματάκι, να συνδεθείτε με ένα site και μόλις επιλέξετε το Flying Heroes, θα κάνει περίπου 15 λεπτά για να σας περάσει στον server μέσω ενός update transmitter. Στο τέλος δεν τα κατάφερα, γιατί πολύ απλά δεν ήταν κανείς εκεί!!!

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το πρώτο άνοιγμα της τσεχικής Pterodom στην αγορά παιχνιδιών για υπολογιστές από τεχνικής και σεναριακής πλευράς είναι αρκετά θετικό. Αν και δεν είμαι σε θέση να γνωρίζω αυτή τη στιγμή τις πωλήσεις που σημειώνει το παιχνίδι, προσωπικά με ευχαρίστησε η ενασχόληση μαζί του. Προτείνεται σε όσους αρέσκονται στους φανταστικούς κόσμους, στον έντονο "αθλητικό" ανταγωνισμό και στις μάχες μέχρι τελικής πτώσεως. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	81

82



Μία πρώτη θετική εμφάνιση της Pterodom. Αντε, μπας και δούμε κάποτε έναν τέτοιο ελληνικό τίτλο.



SUZUKI ALSTARE Extreme racing

Η Suzuki είναι αδιαμφισβήτητα μία από τις μεγαλύτερες κατασκευάστριες μηχανοκίνητων οχημάτων στον κόσμο. Η Ubi Soft, λοιπόν, αποφάσισε να συνεργαστεί με την επίσημη αγωνιστική ομάδα μηχανών της Suzuki και να δημιουργήσει ένα νέο racing παιχνίδι, το Suzuki Alstare Extreme Racing. Για να δούμε κατά πόσο το αποτέλεσμα είναι ανάλογο των ονομάτων των δημιουργών του, και δη της Suzuki.

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRITERION STUDIOS/UBI SOFT ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Intel Pentium 233MHz, 32MB RAM, 10MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM drive, κάρτα ήχου συμβατή με Direct Sound, κάρτα γραφικών 4MB συμβατή με Direct3D (minimum)

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Ας ξεκινήσουμε από το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε μόλις βάλετε το CD του παιχνιδιού στο σχετικό drive: την εγκατάσταση. Εδώ έχετε δύο επιλογές, τις Minimum και Full Install. Η πρώτη επιλογή έχει το καλό ότι απαιτεί μόλις 2MB χώρου στο σκληρό σας, αλλά καθυστερεί σημαντικά το "φόρτωμα" για τις πίστες του παιχνιδιού. Η δεύτερη επιλογή απαιτεί περίπου 310MB (πάντα χωρίς τα saves) και βελτιώνει αισθητά την ταχύτητα του παιχνιδιού. Μόνο που θα πρέπει να περιμένετε 10 και κάτι λεπτά για να τελειώσει η εγκατάσταση. Οπως όμως λέει η γνωστή παροιμία: "η καλή μέρα απ' το πρωί φαίνεται". Με το "καλημέρα", λοιπόν, το παιχνίδι αφήνει ανάμεικτα συναισθήματα. Για να δούμε στη συνέχεια τι θα συναντήσουμε...

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ξεκινώντας το παιχνίδι έχετε τις κάτωθι επιλογές: Main Game, Reverse Challenge, Single Race, 2 Players Versus, Gameloft και, φυσικά, το μενού με τις επιλογές για την απεικόνιση των γραφικών, τον ήχο και τα controllers του παιχνιδιού. Από τις προαναφερόμενες επιλογές, η δεύτερη δεν είναι διαθέσιμη με το ξεκίνημα της εφαρμογής, αλλά αποκτάτε πρόσβαση αργότερα ανάλογα με την πορεία σας ως οδηγός. Στο 2 Player Versus βρίσκετε κάποιο φιλαράκι σας (μπορείτε κάλλιστα να βάλετε το μικρό αδελφάκι σας) και ξεκινάτε τις κόντρες σας. Η επιλογή Gameloft αφορά στον server, όπου μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι on-line. Στο Single Race, όπως μπορείτε να καταλάβετε, τρέχετε σε κάποια απλή διαδρομή, αποφορτισμένοι από την πίεση και την ένταση του πρωταθλήματος. Είναι μία καλή ευκαιρία για να απολαύσετε τα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού. Ξεκινώντας το Single Game, έχετε πρόσβαση στις τρεις πρώτες διαδρομές και στην πρώτη διαθέσιμη μηχανή του παιχνιδιού, σαν να ξεκινούσατε δηλαδή ένα κανονικό παιχνίδι. Αυτό το γεγονός μόνο τυχαίο δεν είναι. Οι πίστες και τα μοντέλα των μηχανών στα οποία έχετε πρόσβαση (στο συγκεκριμένο mode) είναι ανάλογα με το σημείο που έχετε φτάσει στο Main Game. Μπορείτε δηλαδή κάθε φορά να βγαίνετε από το Main Game, να κάνετε μία καλή προπόνηση και να επιστρέφετε στο σημείο όπου είχατε σταματήσει.

Ηρθε όμως η ώρα να ασχοληθούμε εκτενέστερα με την πρώτη επιλογή



Αγριες κόντρες στην έρημο.



Προσέξτε το φωτισμό του τούνελ.

(Main Game), καθώς παρουσιάζει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

MAIN GAME

Οπως μαρτυρά η ονομασία του, πρόκειται για το κυρίως μέρος του παιχνιδιού. Εδώ λοιπόν ξεκινάτε ουσιαστικά την καριέρα σας ως οδηγός μηχανών. Ο σκοπός σας είναι να γίνετε και εσείς μέλος της διάσημης αγωνιστικής ομάδας της Suzuki. Βέβαια, αυτό απαιτεί αρκετή προσπάθεια από μέρους σας, καθώς θα πρέπει διαρκώς να κερδίζετε τις πρώτες θέσεις στα επιμέρους στάδια. Ξεκινάτε, λοιπόν, από το Novice, το οποίο περιλαμβάνει 3 tracks των τριών αγώνων έκαστο. Αν τα καταφέρετε, θα προκριθείτε στα επόμενα επίπεδα, τα Reserve και Team. Βλέπετε, λοιπόν, πως θα πρέπει να κάνετε πολλά βήματα μέχρι να ανεβείτε την κλίμακα της καταξίωσης και να γίνετε μέλος μίας εκ των καλυτέρων ομάδων του κόσμου στο είδος της. Φυσικά, θα πρέπει να λιώσετε και πολλά... λάστιχα.

Με το ξεκίνημα, λοιπόν, έχετε πρόσβαση μόνο στο πρώτο track (εκ των τριών) του επιπέδου Novice και μόνο αν κατακτήσετε την πρώτη θέση στη συνολική βαθμολογία και των τριών επιμέρους διαδρομών θα μπορέσετε να συνεχίσετε στο επόμενο. Η πρώτη μηχανή που έχετε στη διάθεσή σας είναι το μοντέλο GSX-R600 Standard. Προχωρώντας, βέβαια, στα επόμενα επίπεδα, θα αποκτάτε πρόσβαση και σε νέα μοντέλα, χωρίς όμως να είναι υποχρεωτικό να χρησιμοποιήσετε μόνο αυτά. Μπορείτε να τρέξετε σε κάποια διαδρομή επιλέγοντας κάθε φορά το μοντέλο της μηχανής που θέλετε. Δεν χάνετε δηλαδή την πρόσβασή σας στα προηγούμενα μοντέλα.

Οι μηχανές αυτές διαθέτουν τρία επιμέρους χαρακτηριστικά: Power (δύναμη), Steering (στρίψιμο) και Braking (φρενάρισμα). Αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να αλλαχτούν, με αμφίδρομο και αλληλένδετο όμως τρόπο. Δηλαδή, για κάθε μονάδα που θα προσθέτετε, για παράδειγμα στο Power, θα αφαιρείται μία από κάποιο εκ των δύο άλλων χαρακτηριστικών κ.ο.κ. Σε αυτό ακριβώς το σημείο θα σας φανεί και πάλι χρήσιμη η επιλογή Single Race, καθώς πέρα από το να γνωρίσετε τις πίστες που θα τρέξετε, μπορείτε να ελέγξετε και να επιλέξετε τα τεχνικά χαρακτηριστικά της μηχανής σας που θα είναι περισσότερο χρήσιμα στην εκάστοτε πίστα.



Ποιος έχει όρεξη για τέτοιους αγώνες καλοκαιριάτικα; Τι καλύτερο από ένα μπανάκι στη θάλασσα;



"Χορεύοντας" επάνω σε έναν φράχτη!

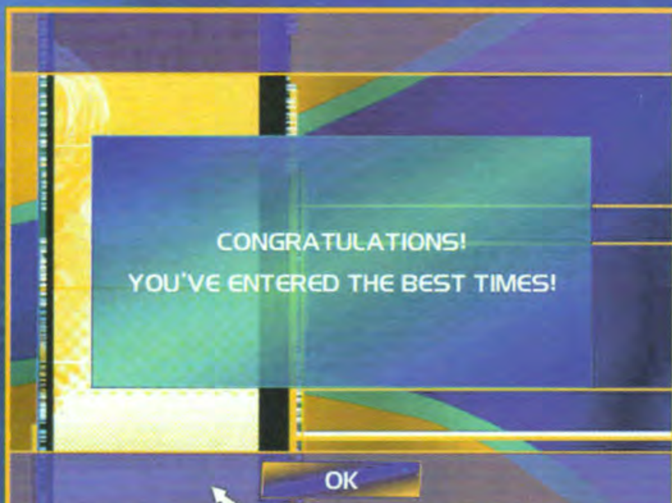
Οπως προανέφερα, για να προχωρείτε, θα πρέπει να τερματίζετε στην πρώτη θέση της συνολικής βαθμολογίας κάθε επιπέδου. Εδώ όμως έχω να σημειώσω κάτι παράδοξο που μου συνέβη: Την πρώτη φορά που έπαιξα, τερμάτισα πρώτος στις δύο από τις τρεις διαδρομές του πρώτου επιπέδου και ισοβάθμησα μαζί με κάποιον άλλο οδηγό (στην άλλη δεν κατάφερα να συγκεντρώσω ούτε έναν πόντο). Προς μεγάλη μου έκπληξη, όμως, το παιχνίδι μού εμφάνισε το μήνυμα ότι δεν κατάφερα να τερματίσω στην πρώτη θέση, και έτσι δεν μπόρεσα να συνεχίσω. Τέλος, κάθε διαδρομή (αγώνας) χωρίζεται σε επιμέρους tracks, τα οποία πρέπει να καλύψετε σε συγκεκριμένους χρόνους, περνώντας από τα αντίστοιχα checkpoints. Αν δεν τα καταφέρετε, τότε αποκλείεστε από τον συγκεκριμένο αγώνα και φυσικά δεν παίρνετε βαθμό!

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ, Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΑΠΩΝ

Αν και το παιχνίδι -θεωρητικά



Εντυπωσιακό πλάνο από αγώνα σε χιονισμένο τοπίο.



Μπράβο μου!

ΤΟ POINT SYSTEM ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ανάλογα με τη θέση που θα καταλαμβάνετε σε καθέναν από τους αγώνες, θα παίρνετε ως "δώρο" τους ανάλογους βαθμούς. Οι βαθμοί που αντιστοιχούν σε κάθε θέση είναι ο ακόλουθοι:

1η Θέση: 10 Βαθμοί
2η Θέση: 6 Βαθμοί
3η Θέση: 4 Βαθμοί
4η Θέση: 3 Βαθμοί
5η Θέση: 2 Βαθμοί
6η Θέση: 1 Βαθμός
7η Θέση: 0 Βαθμοί
8η Θέση: 0 Βαθμοί

Είμαστε πια πρωταθλητές, έρχονται άλλες εποχές...

τουλάχιστον- συγκαταλέγεται στην κατηγορία των simulations (εξομοιωτών), τα δείγματα γραφής του δεν δείχνουν κάτι τέτοιο. Αντιθέτως μοιάζει περισσότερο με ένα καλοσχεδιασμένο και προσεγμένο coin-op arcade! Καταρχήν, δεν υπάρχουν καθόλου ζημιές στη μηχανή, ούτε οπτικά ούτε ουσιαστικά. Δηλαδή, θα περίμενε κανείς πως ύστερα από κάποιες πτώσεις ή συγκρούσεις θα άλλαζαν το "παρουσιαστικό" της μηχανής (θα αποκτούσε ένα ολίγον πιο... τσαλακωμένο look) και οι επιδόσεις της (πτώση της ισχύος της μηχανής, του συστήματος των φρένων κ.λπ.). Ομως τίποτα από τα προαναφερόμενα δεν συμβαίνει. Ακόμη, η συμπεριφορά της μηχανής δεν είναι η πρέπουσα. Πολλές φορές θα "καρφωθείτε" σε κάποιον τοίχο με μεγάλη ταχύτητα και δεν θα πάθετε τίποτα (θα επιστρέψετε κανονικά στην πορεία σας!), ενώ μπορεί πάλι να ακουμπήσετε ελάχιστα εκτός δρόμου και να εκτιναχθείτε από τη σέλα σας! Ακόμη και οι συγκρούσεις με τις αντίπαλες μηχανές δεν αποφέρουν κάποιο σημαντικό αποτέλεσμα, παρά μόνο μία μικρή απόκλιση από την πορεία σας. Με όση δύναμη και αν πέσετε επάνω σε μία μηχανή ή πέσει εκείνη επάνω σας, δεν θα προκαλέσετε πτώση ή ζημιές. Και εγώ που νόμιζα πως όταν δύο οχήματα συγκρουστούν μεταξύ τους, πόσο μάλλον με υψηλές ταχύτητες, τότε ... "έσονται δύο εις σάρκαν μία"!

Γενικά στον τομέα του ρεαλισμού υστερεί σημαντικά το παιχνίδι. Στους υπόλοιπους τομείς τα καταφέρνει αρκετά καλά, όπως μπορείτε να δείτε στη συνέχεια.

GAMEPLAY

Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ φιλικό προς το χρήστη, ενώ ο χειρισμός των μηχανών αλλά και η περιήγηση στα menus είναι άμεση και εύκολη. Ο χειρισμός των μηχανών γίνεται είτε με το πληκτρολόγιο είτε με κάποιο gamepad που πιθανόν διαθέτετε. Η ανταπόκριση της μηχανής στις επιλογές μας είναι πάρα πολύ καλή, και έτσι με λίγη προσοχή δεν θα αντιμετωπίσετε σημαντικό πρόβλημα. Και μία συμβουλή: Πριν από τις απότομες στροφές καλό θα είναι να αφήνετε λίγο το "γκάζι", και αφού πάρετε τη σωστή κλίση, να το ξαναπατάτε. Οχι ότι -στην αρχή τουλάχιστον- θα έχετε ιδιαίτερο πρόβλημα με τις στροφές του παιχνιδιού, αλλά καλό θα ήταν να το συνηθίσετε για τα μετέπειτα στάδιά του. Αλλωστε έτσι δεν οδηγείτε (όσοι οδηγείτε) και το δικό σας μηχανάκι;

Επιπλέον, θα βρείτε τέσσερις κάμερες, τις οποίες μπορείτε να αλλάζετε με το πάτημα του πλήκτρου "F2". Στις τρεις από αυτές αλλάζει ουσιαστικά το Zoom level, ενώ μόνο η μία προσπαθεί να δώσει την εντύπωση πως βρίσκεστε επάνω στη μηχανή. Το κατά πόσο το καταφέρνει, το αφήνω στην κρίση σας. Πάντως, εμένα δεν μου έδωσε τέτοια εντύπωση, καθώς απουσιάζει παντελώς οποιαδήποτε απεικόνιση του μπροστινού μέρους της μηχανής (κοντέρ, τζαμάκι κ.λπ.). Τέλος, πριν από κάθε αγώνα, επιλέγετε εάν θέλετε αυτόματες ταχύτητες ή χειροκίνητες. Στην τελευταία περίπτωση, η αλλαγή τους πραγματοποιείται με τη χρήση των πλήκτρων "Page Up" και "Page Down".

Συμπερασματικά στον τομέα του gameplay το παιχνίδι τα καταφέρνει πολύ καλά και δεν θα δυσκολέψει ούτε τους αρχάριους χρήστες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ισως το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού. Τα καλοσχεδιασμένα γραφικά και οι έντονοι χρωματισμοί στα σημεία που πρέπει, είναι τα βασικά στοιχεία

Οσο προχωρείτε αποκτάτε πρόσβαση σε νέα μοντέλα μηχανών.

Μα πού ξεφύτρωσε πάλι αυτή η άτιμη η κολόνα;

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ & DRIVERS ΣΥΜΒΑΤΟΙ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

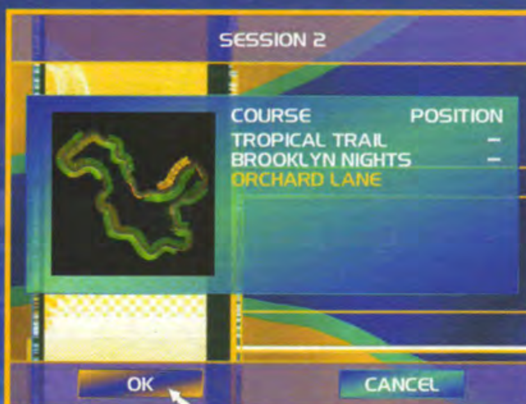
Εδώ βλέπετε μία λίστα με τις συμβατές με το παιχνίδι κάρτες γραφικών, καθώς και τη version των σχετικών drivers (σε παρένθεση) που θα πρέπει να έχετε, προκειμένου να μη συναντήσετε πρόβλημα με το παιχνίδι.

- 3dfx Voodoo - Voodoo Graphics 3D Accelerator (4.10.01.0017)
- 3dfx Voodoo Rush - AT25 + Voodoo Rush (4.10.01.2073)
- 3dfx Voodoo 2 - Voodoo2 DX7 Driver (4.11.01.1151)
- 3dfx Voodoo Banshee - 3dfx Voodoo Banshee (4.12.01.1222)
- 3dfx Voodoo 3 - 3dfx Voodoo 3 (4.12.01.1222)
- 3dfx Velocity - 3dfx Velocity 100 (4.11.01.1146)
- 3D Labs Permedia 2 - Generic Permedia2 Accelerator (4.10.01.2105)
- 3D Labs Permedia 3 - 3Dlabs Permedia3 Create (4.10.01.2106)
- ATI Rage Pro Turbo - Rage Pro Turbo (4.11.01.2560)
- ATI Rage LT Pro - Rage LT pro AGP 2X (4.11.01.2456)
- ATI Rage 128 - ATI Rage 128 (4.11.01.6713)
- ATI Rage Fury Maxx - Rage Fury Maxx (4.12.01.7935)
- Intel i740 - Intel740 Win9x PV4.0 (4.11.01.2719)
- Matrox G200 - Matrox Millennium G200 (4.11.01.2250)
- Matrox G400 - Matrox Millennium G400 (4.11.01.1410)
- nvidia Riva 128 - nVidia Riva 128/128ZX (4.11.01.0377)
- nVidia Riva TNT - nVidia Riva TNT (4.11.01.0208)
- nVidia Riva TNT2 - nVidia Riva TNT2 (4.12.01.0368)
- nVidia Riva Vanta - nVidia Vanta (4.12.01.0368)
- nVidia GeForce - nVidia GeForce 256 (4.12.01.0368)
- nVidia Quadro - nVidia Quadro (4.12.01.0368)
- Rendition Verite v2x00 - Rendition Verite 2x00 (4.11.01.5176)
- S3 Savage 3D - S3 Inc Savage 3D (4.11.01.4005)
- S3 Savage4 - Diamond Stealth III S540 (4.11.01.0208)
- S3 Savage2000 - Diamond Viper II Z200 (4.11.01.9001)
- Videologic Neon 250 - Neon 250 - AGP 32MB (4.11.01.10079)

που συνθέτουν το παζλ της οπτικής εικόνας του παιχνιδιού. Ο σχεδιασμός, τόσο των μηχανών όσο και των δρόμων και των γύρω από αυτούς περιβαλλόντων, είναι αξιοθαύμαστος. Η κίνηση είναι ομαλότατη και δεν επηρεάζει την ποιότητα της εικόνας. Το παιχνίδι ακόμη υποστηρίζει πολλές διαφορετικές αναλύσεις οθόνης, ανάλογα βέβαια με την κάρτα γραφικών αλλά και την οθόνη που διαθέτετε. Τα χρώματα είναι πολύ καθαρά και οι φωτισμοί σωστοί από κάθε άποψη. Αναλόγως με το πού πέφτει το φως του ήλιου ή τα φώτα των δρόμων (σε εντυπωσιακούς νυχτερινούς αγώνες), φωτίζονται διαφορετικά τα διάφορα σημεία της οθόνης. Πιο έντονα στο σημείο που "σκάει" το φως και σταδιακά πιο σκοτεινά όσο απομακρύνεται το μάτι από το εν λόγω σημείο.

Ο ήχος, με τη σειρά του, κυμαίνεται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα, με το θόρυβο των μηχανών να δεσπόζει και να δημιουργεί μία "πανδαισία" - αν μπορεί βέβαια κάποιος να χαρακτηρίσει έτσι τους συγκεκριμένους ήχους. Θα μου πείτε, βέβαια, πως για μερικούς αποτελούν πανδαισία τουρκοτράγουδα (αντιγραφές) του επιπέδου "Απα-πα" και τα τοιαύτα. Σίγουρα ο ήχος των μηχανών είναι σαφώς πιο ποιοτικός από τα ανωτέρω! Ειδικά όταν στην οθόνη υπάρχουν πολλές μηχανές, τότε επικρατεί πανζουρλισμός. Φυσικά, υπάρχει και μουσική υπόκρουση κατά την περιήγησή σας στα μενού.

Συνολικά τα γραφικά και ο ήχος είναι σαφέστατα το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού.



Οι κούρσες του Session 2.



Ωπ, μια ιπτάμενη μηχανή χωρίς καβαλάρη. (Αυτός μάλλον... ξέμεινε κάπου στο έδαφος.)

ΓΕΝΙΚΑ

Το Suzuki Alstare Extreme Racing δεν είναι κακό ως παιχνίδι, απλώς δεν νομίζω ότι μπορεί να χαρακτηριστεί ως simulation. Πιο πολύ μου θυμίζει μία βελτιωμένη έκδοση του Super Hang-On της Sega. Περιέχει περισσότερα στοιχεία arcade, καθώς ακολουθεί τη λογική κερδίζω=προχωρώ, και δεν δίνει ιδιαίτερη έμφαση στον τομέα του ρεαλισμού. Αυτό δεν σημαίνει πως είναι άσχημο, απλώς δεν πιστεύω πως όσοι ψάχνετε ένα bike simulator θα δείτε το όνειρό σας να πραγματώνεται στο "πρόσωπο" του παρόντος τίτλου. Οσοι πάλι θέλετε ένα παιχνίδι με μηχανές που να σας βάζει απευθείας μέσα στους αγώνες, χωρίς να εξετάζει πολλές παραμέτρους και λεπτομέρειες, τότε μάλλον το Suzuki Alstare είναι κομμένο και ραμμένο στα μέτρα σας. Η επιλογή σε κάθε περίπτωση είναι δική σας και εξαρτάται από το τι θέλετε, καθώς και από το αν διαβάσατε όλο το άρθρο ή ήρθατε κατευθείαν σε αυτήν την παράγραφο ή είδατε μόνο τη βαθμολογία του. Η τελευταία είναι ανάλογη με την κατηγορία που θέλει να ανήκει το παιχνίδι. Αν δεν σας ενδιαφέρει ο τομέας του ρεαλισμού, τότε μη δώσετε σημασία στη συγκεκριμένη εκτίμηση, αλλά μόνο στις υπόλοιπες.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	63
GAMEPLAY	80
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	82
ΑΝΤΟΧΗ	80

77



Ενα καλοσχεδιασμένο παιχνίδι, το οποίο αν είχε προσεχθεί περισσότερο στον τομέα του ρεαλισμού, θα ήταν πολύ καλύτερο. Αν τώρα δεν σας νοιάζει και τόσο το γεγονός αυτό, μάλλον θα μείνετε ευχαριστημένοι.

Η Silicon Dreams, η δημιουργός του παιχνιδιού που παρουσιάζουμε, δεν έχει κάνει μεγάλες εμπορικές επιτυχίες στην αγορά των games, ενώ δεν έχει παρουσιάσει κάποιο αξιόλογο strategy μέχρι στιγμής. Κοινώς οι οιωνοί... είναι δυσοίωνοι. Παρ' όλα αυτά, τα αποτελέσματα από την εμπειρία μας με το παιχνίδι δεν ήταν απογοητευτικά. Η ύπαρξη πολλών και καλών ιδεών είναι αυτό που θα χαρακτήριζε το Dogs Of War.

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.Com



ΕΤΑΙΡΙΑ
SILICON DREAMS/TALONSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 266MHz, 32MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με 4MB μνήμη, 16-bit κάρτα ήχου, 650MB χώρο στο σκληρό δίσκο, Windows 95/98/2000 και DirectX 7a

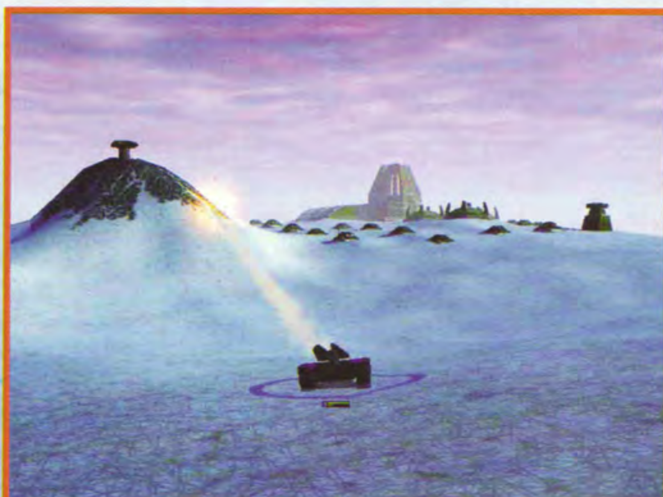


Το Dogs Of War είναι ένα καθαρόαιμο 3D RTS (με τη δυνατότητα Pause), που ανήκει στη νέα γενιά παιχνιδιών. Το όλο στυλ του είναι σχεδόν όμοιο με αυτό του πολύ αναμενόμενου και "λαγούς με πετραχήλια" υποσχόμενου Warcraft III. Χειρίζεστε ένα μικρό μέρος του στρατού (διαφορετικό σε κάθε αποστολή) και προσπαθείτε να φέρετε εις πέρας διάφορες αποστολές. Κατά τη διάρκεια των αποστολών οι στρατιώτες σας που επιβιώνουν παίρνουν νέα αξιώματα, γίνονται καλύτεροι και ούτω καθεξής. Οπως έγραψα το Dogs Of War φέρνει πολλές καλές, νέες ιδέες στο χώρο των strategies με πρώτη και καλύτερη την προαναφερθείσα. Ας μην μακρηγορώ, όμως, για να δούμε λίγο το...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε 160 ολόκληρα χρόνια στο μέλλον! Πλέον από τον πλανήτη μας έχουν φύγει άποικοι για ένα σωρό πλανήτες εντός και εκτός του ηλιακού μας συστήματος. Οι πηγές ενέργειας και πρώτων υλών έχουν προ πολλού εξαντληθεί στη Γη, ενώ στους περισσότερους πλανήτες εξορύσσονται με απίστευτες ταχύτητες. Κάθε πλανήτης/αποικία έχει δική του αυτόνομη κυβέρνηση, αλλά είναι υπόλογος στην Imperial Government of Earth (γνωστή και ως Imperials).

Η αποικία στον πλανήτη Primus IV μόλις έχει κατασκευαστεί και όλα δείχνουν ότι κυλούν ομαλά... έως ότου έρχονται οι ορδές των ερπετών τεράτων Mantai. Οι κάτοικοι του Primus IV εκλιπαρούν τη Γη για να τους στείλει βοήθεια, η τελευταία όμως τους παρατά στη μοίρα τους, επικεντρώνοντας την προσοχή της σε πιο επικερδείς αποικίες. Για πολλά χρόνια οι άποικοι του Primus IV ζουν χωρίς καμία


Τα Long Range όπλα κάνουν για ακόμα μία φορά το θαύμα τους.



Από το briefing της αποστολής.

βοήθεια, ανυπεράσπιστοι από τις επιθέσεις των Mantai, με λίγα μόνο αποθέματα τροφών και όσα αυτοσχέδια όπλα μπορούν να δημιουργήσουν.

Ολα αλλάζουν, όμως, όταν ο επιστήμονας Darren Drabwell, που είχε σταλεί από τους πρώτους στον Primus IV, ανακαλύπτει το πιο ισχυρό μέταλλο που υπήρξε ποτέ, το SL-18. Αρχικά χρησιμοποιείται ως μονωτικό υλικό, αλλά αμέσως μετά οι στρατιωτικοί διαπιστώνουν ότι, εάν κατεργαστεί με τον κατάλληλο τρόπο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην κατασκευή οχημάτων και σκαφών, μια και παρέχει τρομερή προστασία ενάντια στα όπλα. Η Γη μαθαίνει για τη νέα ανακάλυψη και επιστρέφει ως σωτήρας έπειτα από τόσο καιρό, επωφελούμενη πλέον από την ανακάλυψη. Το SL-18 γίνεται βασικό συστατικό για όλες τις πολεμικές επιχειρήσεις και η Γη βασίζεται όλο και περισσότερο σε αυτό, ενώ παράλληλα εμφανίζεται λιγότερο διατεθειμένη να το πληρώσει.

Η αφορμή για το ξέσπασμα των κατοίκων του Primus IV δίνεται με τη νέα εξωφρενική φορολογία των Imperials. Ετσι, ξεκινά η μάχη ανάμεσα στους Imperials και τους μισθοφόρους του Primus IV, War Monkeys. Στον τεράστιο αυτό πόλεμο που εξελίσσεται πάνω στο μοναδικό πλανήτη που προσφέρει το SL-18, έρχεται να προστεθεί και μία τρίτη παράταξη ανάμεσα στις δύο ανθρώπινες, τα Mantai. Δεν υπάρχουν συμμαχίες, δεν υπάρχουν περιθώρια ειρήνης, όλες οι παρατάξεις είναι αντίπαλες μεταξύ τους. Ο πόλεμος θα είναι ολέθριος!

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ

Στο Dogs Of War μπορείτε να πάρετε το μέρος αρχικά μίας από τις δύο παρατάξεις, ή των Imperials ή των War Monkeys, ενώ αν το τερματίσετε με έναν από τους δύο, τότε ενεργοποιούνται και τα Mantai. Οι δύο αρχικές αντίπαλες παρατάξεις δεν μοιάζουν καθόλου μεταξύ τους από άποψη μονάδων, καθώς βασίζονται σε εντελώς διαφορετική φιλοσοφία. Οι Imperials έχουν με το μέρος τους τα χρήματα, τον εξοπλισμό και τους δορυφόρους που βρίσκονται σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη. Ετσι, όποτε ξεκινάτε με τους Imperials, θα γνωρίζετε εκ των προτέρων τις θέσεις και θα μπορείτε να παρακολουθείτε τις κινήσεις των αντίπαλων μονάδων - και όλα αυτά χάρη στους δορυφόρους. Οι Imperials συνολικά διαθέτουν 17 διαφορετικές μονάδες, πέντε από τις οποίες είναι κοινές με τους War Monkeys. Οι War Monkeys, τώρα, δεν έχουν την τεχνολογία αιχμής με το μέρος τους, αλλά διαθέτουν σε άφθονες ποσότητες το πολύτιμο SL-18 και κατά συνέπεια καλύτερη θωράκιση. Και οι War Monkeys έχουν 17 είδη μονάδων, εκ των οποίων οι 5 είναι κοινές με αυτές των Imperials. Τέλος, έχουμε τα ερπετά του πλανήτη Primus IV, τα Mantai. Διαθέτουν μόνο 6 είδη μονάδων, οι οποίες είναι ανίσχυρες στον πόλεμο εξ αποστάσεως (λόγω έλλειψης των τεχνολογικών μέσων), αλλά στη μάχη σώμα με σώμα... δίνουν ρέστα! Οσες φορές έχετε ως αντιπάλους Mantai, καλό θα ήταν να τους ξεπαστρεύετε όσο είναι μακριά σας γιατί, όταν πλησιάσουν, καλύτερα να ξαναφορτώσετε την πίστα, μια και save στο ενδιάμεσο του παιχνιδιού δεν προσφέρεται!!!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ως επί το πλείστον το παιχνίδι θα το απολαμβάνετε με το ένα χέρι στο mouse και το άλλο στο keyboard (και ουχί στο φραπέ). Τα πλήκτρα είναι πολλά και πρέπει να τα μάθετε καλά, προκειμένου να φέρετε εις πέρας πολλές από τις αποστολές του παιχνιδιού. Το


Η επάνδρωση των μονάδων σας πριν από τη μάχη.

άψογο ελληνικό manual σε συνδυασμό με το πολύ αξιόλογο tutorial θα αναλάβουν να σας μυήσουν πλήρως στα βασικά του χειρισμού.

Κλασικά, με αριστερό κλικ επιλέγετε μία μονάδα, ενώ κάνοντας δεξί κλικ επιλέγετε προορισμό. Αν κάνετε κλικ πάνω σε αντίπαλο, η επιλεγμένη μονάδα κάνει επίθεση σε αυτόν. Κάνοντας δεξί κλικ για να θέσετε τον προορισμό μίας ή περισσότερων μονάδων και κρατώντας το πατημένο, εμφανίζεται ένα μικρό μενού με επιλογές, τις οποίες μπορείτε να ενεργοποιήσετε. Κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί του mouse και κάνοντας drag, επιλέγετε όλες τις μονάδες μέσα στο νοητό παραλληλόγραμμο που δημιουργείται. Με δεξί κλικ μπορείτε να τοποθετήσετε μονάδες πεζικού μέσα σε μεταφορικά μέσα.


Πρέπει να σώσουμε την πόλη από τα Mantai. Ζόρικο το βλέπω μόνο με το πεζικό...

Επόμενο βασικό στοιχείο/σταθμός του Dogs Of War είναι οι κάμερες του παιχνιδιού, οι οποίες μπορούν να κάνουν τα πάντα! Με τα βελάκια κίνησης μετακινείτε την κάμερα προς τις αντίστοιχες κατευθύνσεις, ενώ αν κρατάτε πατημένο το Shift και παράλληλα πατάτε τα βελάκια κίνησης, η κάμερα θα περιστρέφεται προς την κατεύθυνση του βέλους-πλήκτρου που πατάτε. Επίσης, πατώντας τα πλήκτρα "+" και "-" από το αριθμητικό πληκτρολόγιο (numeric pad), κάνετε αντιστοίχως zoom in και zoom out. Οι κάμερες πιστεύω ότι καταστρέφουν το παιχνίδι και γι' αυτό οι σχεδιαστές του Warcraft III, όταν βρέθηκαν ακριβώς στο ίδιο δίλημμα, στο αν δηλαδή έπρεπε να δώσουν το χειρισμό της κάμερας στο χρήστη, αποφάσισαν πως καλύτερο θα ήταν να τοποθετηθεί σε συγκεκριμένο (fixed) σημείο. Ευτυχώς, δηλαδή, που έβαλαν και στο Dogs Of War τη δυνατότητα pause (ενεργοποιείται και απενεργοποιείται με το ομώνυμο πλήκτρο Pause/Break). Προκειμένου να αλλάξετε οπτική γωνία και να μελετήσετε το πεδίο της μάχης, τσουπ... Pause. Αν γίνει καμία απότομη επίθεση, τσουπ... πάλι Pause. Για να μην τα πολυλογώ, ακόμα και την πόρτα του δωματίου σας να χτυπήσουν... πάλι Pause πατήστε ;).

Ας προχωρήσουμε τώρα σε μία τρομερά εύχρηστη δυνατότητα που προσφέρει το Dogs Of War. Πατώντας Enter και έχοντας επιλέξει μία μονάδα, μπαίνετε "μέσα της" και αναλαμβάνετε


Οι ιπτάμενες μονάδες μού λύνουν τα χέρια.


Μέσα στη νυχτιά ο DT χτυπά :).

τον πλήρη χειρισμό της, εκμεταλλευόμενοι όλα τα bonuses, ενώ παράλληλα αφήνετε το υπόλοιπο τάγμα στο έλεος του Μεγαλοδύναμου. Χειριζόμενος την επιλεγμένη μονάδα, δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάμερα (αυτό έλειπε), οπότε τα βελάκια πλέον κατευθύνουν την κίνηση της μονάδας σας (στις μονάδες αέρος δεν μπορείτε να καθορίσετε ύψος πτήσης, χμ!). Μπορείτε, αν διαθέτει Sniper Mode η μονάδα, να κάνετε zoom in, ενώ στο αριστερό μέρος της οθόνης, στο μικρό παράθυρο που προηγουμένως βρισκόταν το minimap, τώρα πλέον θα παρουσιάζεται το τι βλέπει η μονάδα. Θα παρατηρήσετε ότι υπάρχουν δύο στόχοι: ο ένας είναι το mouse σας, ενώ ο άλλος η ακτίνα βολής της μονάδας σε συνδυασμό με το πόσο μακριά μπορεί να δει (π.χ. αν ανεβαίνει βουνό, θα έχει περιορισμένο πεδίο βολής). Κάνοντας αριστερό κλικ σε μία αντίπαλη μονάδα ή τοποθεσία, τη βάζετε στο στόχο και με δεξί κλικ πυροβολείτε. Τέλος, πατώντας Enter, επανέρχεστε στον πλήρη έλεγχο όλων των μονάδων σας.

Ακόμα το παιχνίδι διαθέτει επιλογές για ομαδοποίηση μονάδων και ένα ευρύ σετ εντολών για όλες τις μονάδες σας. Γενικότερα, αν εξαιρέσουμε τις αντιπαθέστατες κάμερες, οι οποίες με κούρασαν, ο χειρισμός είναι αρκετά απλός και εύχρηστος. Ευτυχώς -επαναλαμβάνω- που σκέφτηκαν να βάλουν και ένα Pause! Βαρύ πλήγμα είναι η απουσία του save από το παιχνίδι, αφού ακόμη και για ένα μικρό λάθος ξαναφορτώνετε όλη την πίστα από την αρχή!


Επίθεση απευθείας στη βάση τους. ΓΙΟΥΡΙΑ!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Στα γραφικά τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα. Ας τα πάρουμε από την αρχή, όμως. Ξεκινώντας για πρώτη φορά το παιχνίδι θα γίνουν κάποια τεστ στην οθόνη και την κάρτα γραφικών σας και θα επιλέξετε ανάλυση και βάθος χρώματος του παιχνιδιού. Ανάλυση δεν θα μπορείτε να αλλάζετε μέσα από το παιχνίδι, αλλά μόνο από το ειδικό μενού Dogs Of War Setup, το οποίο βρίσκεται στο ίδιο μενού με το παιχνίδι. Οι αναλύσεις που μπορείτε να αναθέσετε είναι σχετικά περιορισμένες σε αριθμό 640x480, 800x600, 960x720, 1.024x768 και η καθεμία από αυτές διαθέτει 16 bit και 32 bit βάθος χρωμάτων (σύνολο δηλαδή οκτώ επιλογές).

Εν συνεχεία, αφού φορτώσετε το παιχνίδι, θα απολαύσετε μία αρκετά μεγάλη και εντυπωσιακή εισαγωγή, έξυπνη στη σύλληψη, η οποία όμως στην πράξη τα χαλάει λίγο. Το animation των μονάδων είναι πολύ "ψεύτικο" και τα χοντροκομμένα pixels κάνουν τακτικά την εμφάνισή τους επί της σκηνής. Αν ήταν εισαγωγή παιχνιδιού την περίοδο 1995-1996, θα έπαιρνε άριστα. Δυστυχώς, όμως, ζούμε στο 2000. Το φανταστικό στην εισαγωγή είναι η μουσική, την οποία όμως θα αναλύσουμε διεξοδικότερα στη συνέχεια.

Μέσα από το παιχνίδι και κατά τη διάρκειά του μπορείτε να ρυθμίσετε μόνο την ποιότητα λεπτομέρειας χαρακτήρων (Unit Detail), το φωτισμό των χαρακτήρων (Unit Lighting), τις σκιές (Shadows), τον ουρανό (Sky) και το νερό (Water). Καθεμία από αυτές έχει τέσσερις επιλογές. Οσο βλέπετε ότι ο υπολογιστής αρχίζει και ζορίζεται, σας συνιστώ να κατεβάζετε τα επίπεδα, ακόμα και Off να τα βάλετε, εάν χρειαστεί.

Τα γραφικά του παιχνιδιού μέσα στο παιχνίδι καταλαμβάνουν τα άνω τρία τέταρτα της οθόνης, αφού υπάρχει η μπάρα εντολών, η οποία μπορεί όμως να απομακρυνθεί και να έχετε 100% Gaming Screen. Τα textures του εδάφους είναι αρκετά καλά, ειδικά αυτά που χρησιμοποιήθηκαν για το υγρό στοιχείο (θάλασσα, ποτάμια, λίμνες). Τα κτίρια δεν είναι αξιόλογα σχεδιασμένα και φαίνεται ότι δεν ταιριάζουν στο γενικό περιβάλλον. Οι μονάδες αποτελούνται από λίγα πολύγωνα, τα οποία μπορείτε να "απολαύσετε" αν κάνετε zoom in στα τελευταία στάδια. Ειδικά τα μοντέλα του πεζικού μού θύμισαν... ανθρωπάκια της Playmobil. Ελεος! Σιγά μη φοράνε τέτοιες στολές τον 22ο αιώνα! Τα σπέσιαλ εφέ του παιχνιδιού είναι απλώς οι πολλαπλές εκρήξεις και οι "γραμμές" που αφήνουν στον ουρανό τα μεγάλης εμβέλειας όπλα (πιο πολύ για φωτοβολίδες έμοιαζαν). Το καλύτερο μέρος των γραφικών ήταν μακράν ο τερματισμός, αν και λίγο "pixel-ιαστός".

Η μουσική είναι θεϊκή! Παρ' όλο που

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Esc	Εμφάνιση μενού.

ΒΑΣΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ

↑	Κατεύθυνση κάμερας και ελεγχόμενου χαρακτήρα ευθεία.
←	Κατεύθυνση κάμερας και ελεγχόμενου χαρακτήρα αριστερά.
→	Κατεύθυνση κάμερας και ελεγχόμενου χαρακτήρα δεξιά.
↓	Κατεύθυνση κάμερας και ελεγχόμενου χαρακτήρα πίσω.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΟΝΑΔΩΝ

Enter	Αμεσος χειρισμός επιλεγμένης μονάδας.
Space	Επιλογή άμεσων εντολών (πρέπει να το κρατήσετε πατημένο).
D	Μονάδα μπαίνει σε αναμονή.
O	Μονάδα ενεργός.
S	Ακινητοποίηση μονάδας και παύση προηγούμενης εντολής.
T	Επιλογή πλησιέστερου στόχου σε κατάσταση άμεσου ελέγχου.
0 - 9	Ομαδοποίηση, επιλογή κ.λπ.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

M	Επιλογή άποψης Sniper/Χάρτης.
Z	Zoom In στον Mini Map και Sniper
Shift + Z	Zoom out στον Mini Map και το Sniper
V	Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση δείκτη
B	Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση μπάρας.
L	Τρέχοντα μηνύματα (κρατήστε πατημένο)

ΚΑΜΕΡΑ

F7	Η κάμερα έρχεται σε κάθετη θέση.
+	Zoom in (Numeric Pad).
-	Zoom Out (Numeric Pad).
R	Αλλαγή κάμερας σε κατάσταση άμεσου ελέγχου.
Shift +	Βελάκια - Περιστροφή κάμερας.

από άλλα περιοδικά βαθμολογήθηκε ως επιεικώς αίσχος, εγώ θα διαφωνήσω κάθετα: Βρήκα τα κομμάτια άκρως συναρπαστικά και θεωρώ ότι καταφέρνουν να σε μεταφέρουν στο πνεύμα της δράσης. Στον ενθουσιασμό που μου δημιούργησε η εισαγωγή του Dogs Of War συνετέλεσε και το γεγονός ότι το μουσικό κομμάτι που παίζει κατά τη διάρκειά της είναι το τραγούδι του Fat Boy Slim "Build It Up-Tear It Down", το οποίο είναι ΠΩΡΩΣΗ. Με ένα τέτοιο τραγούδι όλες οι εισαγωγές που έχουν δράση θα ήταν κορυφαίες. Στο υπόλοιπο παιχνίδι η μουσική είναι αρκετά καλή, αλλά δεν υπάρχουν περισσότερα original κομμάτια του Fat Boy :(. Τα εφέ δεν είναι τόσο αξιόλογα, ενώ το speech των μονάδων είναι πολύ μικρό, απείρως επαναλαμβανόμενο και έπειτα από λίγο καταντάει κουραστικό.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & AI

Επειτα από πολλές ώρες πολέμου στα πεδία μάχης του Primus IV, κατέληξα στα εξής αποθαρρυντικά συμπεράσματα: Παρ' όλο που υπάρχει τρομερή ποικιλία μονάδων, οι στρατηγικές που μπορείς να εφαρμόσεις είναι πολύ περιορισμένες, διότι όταν βλέπεις μία μονάδα, αυτομάτως σε έχει δει και αυτή, οπότε ανταλλάσσετε "σφαλιάρες". Οσον αφορά στις μάχες μεταξύ War Monkeys και Imperials, τα πράγματα είναι πολύ απλά: Οποια παράταξη έχει το πιο δυνατό και μεγαλύτερης εμβέλειας όπλο, κερδίζει. Πάντα οι αντίπαλοι θα είναι περισσότεροι και θα κατέχουν τις καλύτερες στρατηγικές θέσεις στο χάρτη. Από τη στιγμή που θα εκμεταλλευτείτε τη μονάδα που έχει τη μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός (αν είναι διαθέσιμη), τότε έχετε φέρει εις πέρας την αποστολή. Το AI (Artificial Intelligence) των μονάδων είναι σαφώς μεγαλύτερο από εκείνο μίας... τυρόπιτας, αλλά πολύ χαμηλό (πάτος θα έλεγα) για τα σημερινά στάνταρ. Κανένας ελιγμός στα αντίπαλα πυρά. Ενας δρόμος υπάρχει και αυτός είναι η ευθεία (...μα έχει τοίχο στη μέση. Δεν πειράζει!). Η πρώτη μονάδα που θα δουν είναι και η πρώτη στην οποία ΟΛΕΣ οι αντίπαλες θα επιτεθούν έως ότου την καταστρέψουν.

Πριν από κάθε αποστολή ορίζετε ποιοι και πόσοι από το στρατό σας θα συμμετάσχουν στην επερχόμενη μάχη. Επειτα από κάθε αποστολή, η εμπειρία των στρατιωτών θα ανεβαίνει και θα αποκτούν αξιώματα. Καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε σε δύσκολες αποστολές τους Elite στρατιώτες σας, μια και αντιδρούν πολύ γρήγορα στα αντίπαλα πυρά, έχουν τρομερό σημάδι και μεγάλη αντοχή. Βέβαια, πάντα να έχετε και δύο με τρεις νέους στην ομάδα, ούτως ώστε να έχετε και άλλους στρατιώτες υψηλούς σε αξιώματα, αν γίνει καμία στραβή και ολοκληρώσετε την αποστολή, αλλά δεν την βγάλουν καθαροί οι καλοί στρατιώτες σας, ενώ εσείς βαριέστε να ξαναπαίξετε την αποστολή από την αρχή (α, ρε Save, μου έφαγες τα καλύτερα παιδιά).



Σκηνή από ταινία θυμίζει. Κοιτάξτε με τι μαεστρία έχω τοποθετήσει τις κάμερες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σίγουρα όχι το καλύτερο RTS που έχει κυκλοφορήσει ποτέ, αλλά μπορώ να πω ότι στέκεται αξιοπρεπώς. Σε αυτό συντέλεσαν οι αρκετές καλές ιδέες που διαθέτει το παιχνίδι. Η απουσία διαχείρισης κτιρίων και πρώτων υλών για την κατασκευή των μονάδων (βλ. τα παλαιότερα RTS) το συγκαταλέγει στους πρωτοπόρους του είδους, αλλά στην πράξη τα πράγματα δυστυχώς χαλάνε. Ισως έπρεπε η Silicon Dreams να καθυστερήσει λίγο την κυκλοφορία του παιχνιδιού και να δουλέψει περισσότερο τα γραφικά, τα κόλπα με τις κάμερες, καθώς και το εγκαταλελειμμένο AI. Τα δυνατότερα σημεία του παιχνιδιού είναι η εισαγωγή, η μεγάλη ποικιλία μονάδων (όχι τόσο στους Mantai) και η μουσική επένδυση του τίτλου, ενώ στα αρνητικά συγκαταλέγονται οι κάμερες, το AI και τα τσαπατσούλικα γραφικά. Αν και το παιχνίδι διαθέτει επιλογή για multiplayer, δεν πιστεύω ότι θα τη χρησιμοποιήσετε... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	78

74



Επειδή ήμουν πολύ αυστηρός, τα Σκυλιά του Πολέμου... έφαγαν μία φόλα στη βαθμολογία! Παρ' όλα αυτά ξεχωρίζουν για τις καλές ιδέες τους.

F/A-18



Πριν από λίγα τεύχη είχαμε παρουσιάσει το F/A-18 της Digital Integration (DI) και περιμέναμε την κυκλοφορία του ομώνυμου τίτλου της Jane's, η οποία είχε προαναγγελθεί μερικούς μήνες πριν.

ΕΤΑΙΡΙΑ
JANE'S COMBAT SIMULATIONS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 266MHz, 64MB RAM, 250MB χώρος στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών 4MB με 3D επιταχυντή, 4x CD-ROM

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr



Σχεδόν από την αναγγελία της κυκλοφορίας του F/A-18 από την Jane's είχα εκδηλώσει την επιθυμία να το περάσω από ένα κόσκινο στο σκληρό μου δίσκο. Συγκεκριμένα είχα πει στον Βαγγέλη: "Το θέλωωωωωωωωωωωω!". Μάλιστα έγινα ακόμη πιο φορτικός όταν έγραφα το F/A-18 της DI, για να γινόταν κάποιο διπλό review ή ένα συγκριτικό.

Εφτασε, όμως, η σωτήρια εκείνη μέρα που με ειδοποίησε ο φίλτατος συνάδελφος Πέτρος Παπαθανασίου πως μου έχει ζεστό ζεστό το F/A-18, για να με εκβιάσει λίγο αργότερα αυτός ο απαράδεκτος ο Καφούρος πως αν δεν πω "Ζήτω ο Ολυμπιακός", δεν θα μου το έδινε. Φυσικά και δεν ενέδωσα σε αυτούς τους φθηνούς εκβιασμούς, διότι ο Παναθηναϊκός είναι πρωταθλητής και Ευρώπης και Ελλάδας. Φυσικά, έχει ο καιρός γυρίσματα στο ποδόσφαιρο, όπως γύρισε και στο μπάσκετ. (σ.σ.: Τότε, Μανώλη, πώς παρέλαβες το F/A-18 και έκανες τελικά το review;)



Η φίλη μας η Jane's, όπως ήδη γνωρίζετε, έχει μακρά ιστορία και παράδοση σε ό,τι αφορά τα αεροπλάνα, τα οπλικά συστήματά τους, τα πολεμικά πλοία και γενικότερα τη στρατηγική, πολύ προτού εισέλθει στο χώρο των υπολογιστών. Στα μέσα της δεκαετίας έκανε το άνοιγμα στο χώρο των υπολογιστών με το US Navy Fighters, έναν τίτλο ιδιαιτέρως επιτυχημένο και πρωτοποριακό για την εποχή εκείνη. Φυσικά, όπως πάλι θα γνωρίζετε, ακολούθησε μια σειρά από τίτλους, όπως το ATF Advanced Tactical Fighters, το Apache Longbow I και II, το Fighters Anthology. Λίγο αργότερα η εταιρία άλλαξε εντελώς το στυλ της, όσον αφορά στους flight simulators, προχωρώντας σε καινοτομίες στα γραφικά και στην εκμετάλλευση των τεχνολογιών. Ο τίτλος με τον οποίο έκανε την αρχή ήταν το F-15, ένα πρωτοποριακό σε όλους σχεδόν τους τομείς παιχνίδι, το οποίο διατηρήθηκε στα top για αρκετό καιρό. Ακολούθησαν οι εξαιρετικοί τίτλοι World War II Fighters και Israeli Air Force. Ωστόσο το μοντέλο των campaigns δεν ικανοποιούσε, με αποτέλεσμα οι τίτλοι να αντέχουν στο χρόνο μόνο χάρη στο Jane's Combat Net, δηλαδή τις on-line αερομαχίες. Κάτι ανάλογο συνέβη και με το USAF, το οποίο προσωπικά δεν θεωρώ ως την καλύτερη δημιουργία της εταιρίας, ούτε και άξιο εκπρόσωπό της. Πέραν των αεροπορικών προσομοιωτών, η Jane's δημιούργησε και ένα RTS, το Fleet Command, το οποίο παρουσιάστηκε από το "PC Master" το προηγούμενο καλοκαίρι. Ενώ ήταν μία πολύ καλή και ολοκληρωμένη δουλειά, δεν είχε την επιτυχία που θα περίμεναν τα στελέχη της Jane's, καθώς δεν δέχθηκε τις καλύτερες κριτικές από τον ξένο ειδικό Τύπο.

Το F/A-18E Super Hornet είναι ένα νέο όπλο στην υπηρεσία του πολεμικού ναυτικού των ΗΠΑ με πολλές νέες δυνατότητες σε σύγκριση με τα F/A-18C και D Hornet κυρίως στα ηλεκτρονικά συστήματα. Φυσικά, κάτι τέτοιο αποτέλεσε πόλο έλξης για τη βιομηχανία παιχνιδιών και ιδίως για εκείνες που ασχολούνται με το συγκεκριμένο είδος. Η DI πρώτη δημιούργησε έναν τίτλο με "πρωταγωνιστή" αυτό το νέο τύπο όπλου, για


Ρίψη μη καθοδηγούμενων πυραύλων σε φορτηγά.



Σχηματισμός V από 4 F-18E.



Η στιγμή της απογείωσης. Ωχ, ξέχασα να ανάψω τη μετάκαυση!

να προλάβει τον αντίστοιχο τίτλο της Jane's ο οποίος θα ακολουθούσε. Για να δούμε όμως τι έχει να μας πει το νέο παιδί της Jane's.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το μοντέλο πτήσης του F/A-18 μπορείτε να το διαμορφώσετε εσείς οι ίδιοι, καθώς το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα να αυξομειώσετε το επίπεδο δυσκολίας της πτήσης. Ετσι, μπορείτε να το ρυθμίσετε έτσι ώστε να μην είναι τόσο δύσκολο ή να είναι όπως και στην πραγματικότητα. Οπως και το ρυθμίσετε, όμως, το F/A-18 δεν χάνει καθόλου το ποσοστό προσομοίωσής του, αν εξαιρέσετε τα black outs και red outs, που δεν εμφανίζονται όταν σπρώχνετε το αεροσκάφος και τον πιλότο στα όριά τους.

Εκεί όπου ίσως θα έπρεπε να δείχνει λίγο πιο ρεαλιστικό είναι στις πτήσεις με πολύ άσχημο καιρό, δηλαδή σε καταιγίδες με πολλούς κεραυνούς και δυνατό αέρα, καθώς η πτήση παραμένει σχεδόν ίδια όπως όταν οι καιρικές συνθήκες είναι ιδανικές. Βέβαια, η πτήση δυσκολεύει όταν κάνουμε ελιγμούς σε σχετικά χαμηλό ύψος και με άσχημες καιρικές συνθήκες, αλλά είναι κάτι που περνάει απαρατήρητο, αφού τέτοιες δυσκολίες συχνά αντιμετωπίζουμε και σε καλύτερες συνθήκες, όταν δεν έχουμε τη σωστή ταχύτητα.

Το μοντέλο πτήσης, είτε σε εύκολο είτε σε δύσκολο επίπεδο, πλησιάζει το αντίστοιχο πραγματικό, όπως τουλάχιστον δηλώνουν οι χειριστές του αεροσκάφους. Εμένα μου φάνηκε αρκετά ρεαλιστικό και σε συνδυασμό με τα εξαιρετικά γραφικά έκανε τη virtual πτήση σκέτη απόλαυση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ως εταιρία που σέβεται τον εαυτό της και φέρει ένα βαρύ όνομα στο χώρο των υπολογιστών και όχι μόνο, η Jane's φρόντισε να έχει ο τίτλος της εκπληκτικά γραφικά, τα καλύτερα ίσως μαζί με εκείνα του Gunship. Ξεκινώντας από τα τρισδιάστατα μοντέλα των αεροσκαφών, όλα είναι εξαιρετικά σχεδιασμένα και "ντυμένα" με σωστά map textures. Σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα -συναρτήσει του φωτισμού- δεν μπορούσες να ξεχωρίσεις ένα computer generated τρισδιάστατο μοντέλο αεροπλάνου από ένα πραγματικό. Τούτο δεν ισχύει μόνο για το F/A-18, αλλά για όλα τα αεροσκάφη που θα συναντήσετε παίζοντας. Εξίσου όμορφες είναι όλες οι μονάδες επιφανείας και οι χερσαίες. Εξάλλου στην campaign το σύνολο των αποστολών έχει να κάνει με βομβαρδισμούς και επιδρομές στο έδαφος.



Το βιογραφικό μου! Μουαχαχά!

Τα εφέ των καυσαερίων των πυραύλων, της μετάκαυσης (afterburner), είναι ιδιαιτέρως εντυπωσιακά, όχι όμως και οι εκρήξεις όταν καταστρέφετε έναν στόχο στο έδαφος, γεγονός που δεν μειώνει μόνο την ποιότητα του εφέ αυτού καθ' εαυτού, αλλά και τη γενικότερη εικόνα των γραφικών. Οι φωτισμοί είναι και αυτοί όμορφοι και αποδίδουν ρεαλιστικά τα διαφορετικά χρονικά σημεία κατά τη διάρκεια της μέρας και της νύχτας. Ιδίως την αυγή και το ηλιοβασίλεμα το θέαμα είναι εντυπωσιακό. Ενα στοιχείο που μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση είναι η θάλασσα, η οποία είναι animated και επενδυμένη με τα καλύτερα textures. Οταν μάλιστα έχει άσχημο καιρό και είστε έτοιμοι να απογειωθείτε από το αεροπλανοφόρο, μπορείτε πολύ εύκολα να διακρίνετε ότι το πλοίο κουνιέται από τα κύματα της θάλασσας.

Επίσης τα γραφικά του ουρανού είναι προσεγμένα, με διάσπαρτα σύννεφα ή πυκνές νεφώσεις, αναλόγως του καιρού, με υπέρλαμπρο ήλιο τη μέρα και έναστρο ουρανό τη νύχτα. Φυσικά όλα αυτά δεν θα έκαναν καμία αίσθηση αν δεν αποδίδονταν ρεαλιστικά. Τα textures του τερέν είναι πολύ προσεγμένα και σε συνδυασμό με τα προαναφερόμενα δίνουν ένα ιδιαίτερο προοπτικό βάθος, ιδίως όταν έχει πυκνή νέφωση σε υψηλό ύψος ή όταν πετάτε ακριβώς κάτω από κάποιο μεμονωμένο σύννεφο ή δίπλα ή μέσα σε αυτό. Αυτό διότι συνήθως τα νέφη αυτά βρίσκονται σε χαμηλό ύψος, οπότε δίνεται η αίσθηση ότι βρίσκεστε εκεί.

DI F/A-18 vs JANE'S F/A-18

Ο τίτλος της DI κυκλοφόρησε περίπου έναν μήνα νωρίτερα από τον αντίστοιχο της Jane's. Στο μόνο σημείο όπου μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι υπερέχει ο τίτλος αυτός είναι στο ποσοστό προσομοίωσης. Για παράδειγμα, όταν επρόκειτο να απογειωθεί το αεροσκάφος από το αεροπλανοφόρο, έπρεπε να περάσει από ολόκληρη τη διαδικασία που προβλέπεται για την ομαλή απογείωσή του. Στο εγχειρίδιο ήταν αφιερωμένο σε αυτή τη διαδικασία ένα ολόκληρο κεφάλαιο και με ένθετο για τα νοήματα του πληρώματος του καταστρώματος. Επίσης, χωρίς να χάνει το ρεαλισμό του, το κλείδωμα του εχθρού ήταν ελαφρώς ευκολότερο. Από εκεί και πέρα, βλέπουμε μια καθολική υπεροχή του τίτλου της Jane's. Καλύτερα γραφικά και ήχοι, καλύτερη campaign και gameplay, λεπτομερέστερος σχεδιασμός των αποστολών και μεγαλύτερη ποικιλία, καθώς και περισσότερο αληθοφανείς και με αρκετή δράση μάχες.

Ο ήχος βρίσκεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα, καθώς όλα τα εφέ είναι πολύ καλής ποιότητας: οι εκκωφαντικοί ήχοι των κινητήρων των αεροσκαφών, οι εκτοξεύσεις των πυραύλων και των βομβών, οι εκρήξεις, ο ήχος των πυροβόλων, ο ήχος της θάλασσας, οι κεραυνοί κ.λπ. Το επιτελείο της Jane's φρόντισε να τοποθετήσει εφέ για κάθε ενέργεια που λαμβάνει χώρα στο παιχνίδι. Εξίσου καλές είναι και οι συνομιλίες των πιλότων, καθώς ακούγονται χειριστές άλλων αεροσκαφών που συνομιλούν είτε με τον πύργο ελέγχου, είτε μεταξύ τους, είτε με τα AWACS. Συνεπώς οι μάχες είναι ιδιαιτέρως ζωντανές. Αυτό που ίσως θα χρειαζόταν λίγη διόρθωση είναι το φιλτράρισμα των φωνών, τουλάχιστον των τρίτων αεροσκαφών.

Στα μενού επιλογών υπάρχει μουσική υπόκρουση, η οποία ταιριάζει απόλυτα με το στυλ και το είδος των flight sims. Γενικά, ο οπτικοακουστικός συνδυασμός ικανοποιεί απόλυτα, κρατώντας την καλή παράδοση της Jane's σε αυτόν τον τομέα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

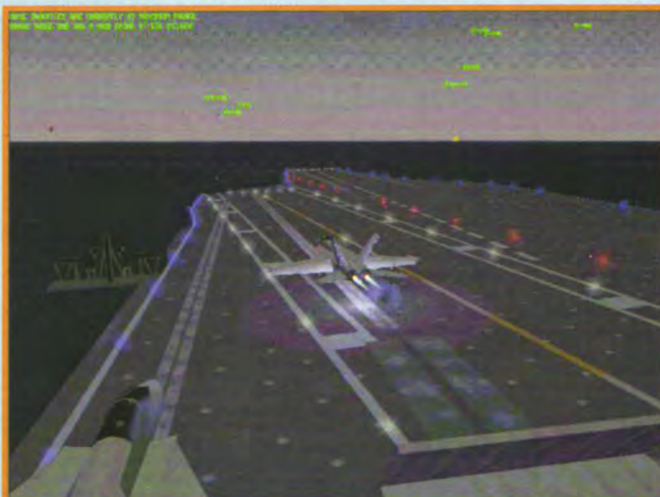
Η Jane's κρατά και εδώ την παράδοση. Ο τίτλος, όπως και οι προηγούμενοι, χρησιμοποιεί σχεδόν όλα τα πλήκτρα του πληκτρολόγιου για το χειρισμό του αεροσκάφους, πέραν φυσικά αυτών του joystick, με έμφαση στα ηλεκτρονικά, αν και συνήθως σε αυτά βασίζεται η αποτελεσματικότητα του αεροπλάνου στη μάχη. Αν, για παράδειγμα, καταστραφεί το ραντάρ, δεν θα μπορέσετε ούτε με το πυροβόλο να βάλλετε εναντίον του εχθρού.

Οπως σε όλες τις συσκευασίες των flight sim παιχνιδιών, έτσι και στο F/A-18 υπάρχει ένα μεγάλο φυλλάδιο διπλής όψεως, όπου στη μία πλευρά υπάρχει ένα σχεδιάγραμμα του πληκτρολογίου με τις λειτουργίες κάθε πλήκτρου και στην άλλη μία περισσότερο λεπτομερής περιγραφή κάθε πλήκτρου. Φυσικά, αναλυτικότερες περιγραφές των δυνατοτήτων και της χρήσης των συστημάτων του αεροσκάφους θα βρείτε στο 235 σελίδων εγχειρίδιο (flight manual).

Θα χρειαστεί να ανατρέξετε σε αυτό κάποιες φορές, ιδίως όταν πρόκειται για το χειρισμό μερικών πιο πολύπλοκων όπλων, όπως των πυραύλων αντι-ραντάρ HARM ή των καθοδηγούμενων με laser βομβών. Οπωσδήποτε θα χρειαστείτε στις πρώτες πτήσεις να έχετε ανοιχτό δίπλα σας το φυλλάδιο αναφοράς των πλήκτρων, γιατί είναι σίγουρα αδύνατον να θυμάστε όλα αυτά τα πλήκτρα. Αφού όμως πετάξετε μερικές αποστολές, τότε θα εξοικειωθείτε με τη διάταξη του πληκτρολόγιου.

Το interface του μενού επιλογών είναι παρόμοιο με το αντίστοιχο του F-15. Για όσους δεν έχουν παίξει ή δει το τελευταίο, δεν θα δυσκολευθούν καθόλου κατά την πλοήγησή τους στα επιμέρους τμήματα των μενού. Στο κέντρο ακριβώς της οθόνης υπάρχει ένα ADI, δηλαδή το όργανο το οποίο δείχνει τη θέση του αεροπλάνου ως προς τον ορίζοντα. Αν πατήσετε πάνω σε αυτό, θα μεταφερθείτε σε μία οθόνη για να ρυθμίσετε τις παραμέτρους του παιχνιδιού όσον αφορά στο επίπεδο δυσκολίας, τα γραφικά, τον ήχο κ.λπ. Αν μετακινήσετε το δείκτη του ποντικιού γύρω από το ADI, θα εμφανιστεί η ονομασία των διάφορων τίτλων των τμημάτων του interface, όπως Training, Campaign, Instant action.

Οι επιλογές είναι φυσικά Training, μέσω της οποίας θα εκπαιδευτείτε στα βασικά χαρακτηριστικά του Super Hornet, απογείωση-προσγείωση, πλοήγηση, χρήση οπλικών συστημάτων και αντιμέτρων κ.ά. Στην επιλογή Instant action, όπως δηλώνει και η ονομασία της, θα μπείτε στο κόκπιτ για να πραγματοποιήσετε μία μικρή αποστολή. Φυσικά, από την Campaign θα οδηγηθείτε στο κύριο σενάριο του τίτλου. Μέσω της επιλογής Tools θα μεταφερθείτε σε ένα νέο μενού επιλογών, όπου εκεί θα δείτε την επιλογή Multiplayer για τις αερομαχίες στο Διαδίκτυο. Επισκεπτόμενοι τη διεύθυνση της Jane's (www.janes.ea.com) μπορείτε να μπείτε



Αυτή η εικόνα είναι όλο το θέμα!



Τα map textures του τερέν είναι εξίσου προσεγμένα.



Το κατάστρωμα μέσα από το κόκπιτ.



Τώρα τι να πει κανείς για αυτή την ομορφιά;

στο Jane's Combat Net και σε έναν ειδικά διαμορφωμένο χώρο να συναντήσετε πιλότους από όλο τον κόσμο και να πετάξετε εναντίον τους ή σε συνεργασία μαζί τους. Οπως όλοι οι τίτλοι της Jane's, έτσι και το F/A-18 περιλαμβάνει τις επιλογές Mission builder και Jane's reference. Στην πρώτη μπορείτε να σχεδιάσετε τη δική σας αποστολή, ενώ στη δεύτερη γίνεται μία σύντομη αναφορά της Jane's σε όλες τις στρατιωτικές μονάδες (αεροπλάνα, όπλα και πλοία) που θα συναντήσετε στο παιχνίδι.

CAMPAIGN

Σε αντίθεση με τους προηγούμενους τίτλους, και κυρίως με το IAF και το USAF, στο F/A-18 υπάρχει μία και μόνο campaign με ακολουθία αποστολών. Για παράδειγμα στο IAF, αν δεν ολοκληρώνατε μία αποστολή, δεν μπορούσατε να προχωρήσετε στην επόμενη, ενώ ο αριθμός των αποστολών ανά campaign ήταν περιορισμένος. Το ακριβώς αντίθετο ισχύει στο F/A-18, όπου η campaign είναι interactive και αν χάσετε κάποια αποστολή, θα προχωρήσετε στην επόμενη. Εκτός εάν χάνετε σε κάθε αποστολή και από ένα αεροπλάνο, οπότε μάλλον θα τερματιστεί η καριέρα σας.

Το σενάριο της campaign είναι παρόμοιο με εκείνο του Jetfighter III, με τη διαφορά ότι στο F/A-18 δεν έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε παράταξη.

Η οικονομία της Ρωσίας χρόνο με το χρόνο χειροτερεύει προκαλώντας την αύξηση της ανεργίας και της φτώχειας. Μεγάλη μερίδα του πληθυσμού και του Κοινοβουλίου πιστεύει πως η Δύση είναι υπεύθυνη γι' αυτήν την κατάντια της άλλοτε κραταιάς δύναμης, της Σοβιετικής Ενωσης. Ετσι, μία ομάδα πολιτικών δημιούργησαν την παράταξη των "Κόκκινων". Οι Κόκκινοι, έχοντας την υποστήριξη απελπισμένων πολιτών



αλλά και στρατιωτικών, άρχισαν να αποκτούν μεγάλη δύναμη. Αρκετοί όμως Ρώσοι πίστευαν πως οι Κόκκινοι θα προκαλούσαν περισσότερα προβλήματα στη χώρα και δημιούργησαν την παράταξη των "Μπλε". Επειτα από έναν δύσκολο χειμώνα, το Κοινοβούλιο κατέρρευσε και ξέσπασε εμφύλιος μεταξύ των Κόκκινων και των Μπλε για τον έλεγχο της χώρας. Οι Μπλε ζήτησαν εξωτερική βοήθεια, μια και οι Κόκκινοι είχαν στα χέρια τους το μεγαλύτερο μέρος των ενόπλων δυνάμεων της χώρας αλλά και των πυρηνικών. Το ΝΑΤΟ, με αιχμή το αμερικανικό ναυτικό (τι άλλο;), επενέβη αποκλείοντας την περιοχή του Murmansk κοντά στα βόρεια σύνορα της Νορβηγίας και της Φινλανδίας, αφού εκεί διεξάγονταν οι περισσότερες μάχες και εκεί ήταν οι βάσεις των Κόκκινων.

Υπάρχουν πολλά είδη αποστολών, από απλές περιπολίες μέχρι και διάσωση πιλότων, βομβαρδισμοί, αναχαιτίσεις, συνοδείες άλλων αεροσκαφών κ.λπ. Οι αποστολές είναι ιδιαιτέρως αληθοφανείς. Απογειώνεστε από το αεροπλανοφόρο (κυρίως) ή από το αεροδρόμιο, πετάτε για περίπου 15 λεπτά, αφήνετε τη βόμβα και αυτό ήταν. Οπως περίπου γίνεται και στην πραγματικότητα. Μην ανησυχείτε, όμως, η δράση είναι μπόλικη.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το F/A-18 είναι ολοκληρωμένος από όλες τις απόψεις τίτλος. Διαθέτει καταπληκτικά γραφικά, αρκετά καλό ήχο, μία λεπτομερή και interactive ως έναν βαθμό campaign και φυσικά ένα πολύ οργανωμένο και δοκιμασμένο δίκτυο, το Combat Net, για τις διαδικτυακές μάχες. Σίγουρα είναι ο καλύτερος ανάμεσα στους τίτλους της εταιρίας, αν όχι ο καλύτερος της κατηγορίας, παίρνοντας τα σκήπτρα από το Falcon 4.0, αν και το τελευταίο υπερέχει στη λεπτομέρεια των ηλεκτρονικών και γενικότερα στο ποσοστό προσομοίωσης.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	93
GAMPAINGN	89
ΑΝΤΟΧΗ	91

96



Οι φίλοι της κατηγορίας πρέπει να δουν τον συγκεκριμένο τίτλο, μια και πρόκειται για έναν ολοκληρωμένο από κάθε πλευρά προσομοιωτή.

HINTS & TIPS

Το καλοκαίρι μπήκε για τα καλά και οι εξετάσεις είναι πλέον παρελθόν (επιτέλους!). Πολλοί θεωρούν ότι η πιο ζεστή εποχή του χρόνου (37 βαθμοί τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές) αποτελεί "νεκρή" περίοδο για την κοινωνία των gamers. Να όμως που η αγαπημένη σας στήλη θα τους διαψεύσει, προσφέροντας cheats για 11 παιχνίδια μέσα στην ντάλα του καλοκαιριού! Απολαύστε τα... Για τον καυτό μήνα Ιούλιο σας ευχόμαστε καλά και δροσερά μπάνια! Α... και στείλτε και κανένα κόλπο.

του Πέτρου Παπαθανασίου

BUSINESS TYCOON

Κακά τα ψέματα, κανείς δεν γίνεται "Κροίσος" χωρίς να εξαπατήσει τον κοσμάκη. Ετσι, λοιπόν, ως καλοί επιχειρηματίες... δώστε του να καταλάβει. Πατήστε το <TAB>, πληκτρολογήστε τους κωδικούς που ακολουθούν και πιέστε το <ENTER>.



- **zeropercentinterest:** Για να αποκτήσετε $10.000.000.
- **canyouspareadime:** Για να αποκτήσετε $100.000.000.
- **nomoneydown:** Για να αποκτήσετε $100.000.000 (εεε! επιτέλους... αχόρταγοι!).



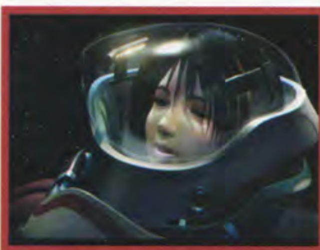
- **feelthatmojorising:** Για να αποκτήσετε 10 από κάθε resource.
- **idkfa:** Για να αποκτήσετε 99 από κάθε resource.
- **hitmeagain:** Για να αποκτήσετε μία action card.
- **upmysleeve:** Για να σας προσφερθεί ολόκληρη "τράπουλα" από κάρτες.
- **impressme:** Για να ολοκληρωθεί το τρέχον research project.



FINAL FANTASY 8

Παραθέτουμε ορισμένες πληροφορίες που δεν αποτελούν cheats, αλλά σας βοηθούν να αποκαλύψετε τα μυστικά του παιχνιδιού.

- **Τέλος οι τυχαίες μάχες:** Για να μη σας προκύψουν ξανά εκνευριστικά τυχαία encounters εκτός πόλεων, τα οποία εμποδίζουν την εξέλιξη του παιχνιδιού, νοικιάστε ένα αυτοκίνητο για 3.500 gil, κινηθείτε πάνω στις γραμμές του τρένου, ακολουθήστε τους στρωμένους δρόμους ή αποκτήστε την "Diablos no encounter" ability.
- **Δωρεάν potions:** Μπορείτε να αποκτήσετε τζάμπα potions στην πόλη Timber. Βάλτε τη Rinoa στην ομάδα σας κι έπειτα πηγαίνετε στη γέφυρα όπου είδατε τους φρουρούς. Εκεί βρίσκεται ένας άνδρας. Μιλήστε του δύο φορές, ώστε να σας δώσει ένα potion. Φύγετε και επιστρέψτε για να επαναλάβετε τη διαδικασία όσες φορές το επιθυμείτε. Αν δεν βρείτε τον άνδρα με την πρώτη, μην το βάλετε κάτω. Φύγετε από την τοποθεσία και επιστρέψτε σε αυτήν έως ότου εμφανιστεί...
- **Αποκτήστε εύκολα Ability Points:** Πηγαίνετε στο νησί Cactaur (ένα μικρό νησάκι καλυμμένο με άμμο) και κερδίστε 20AP για κάθε Cactaur που θα νικάτε σε μάχη.



- **Αποκτήστε εύκολα Experience Points:** Φέρτε στην επιφάνεια το χάρτη του κόσμου και ταξιδέψτε στο νησί που βρίσκεται στο αριστερό άκρο. Εκεί βρίσκονται πολλά και ισχυρά τέρατα που θα προσφέρουν πολλά XP όταν τα κερδίζετε στις μάχες, με αποτέλεσμα οι χαρακτήρες σας να ανέβουν πανεύκολα(;) στα levels.



HARD TRUCK 2

Το πρώτο simulation οδηγού νταλίκας. Φορέστε τα λευκά τιραντέ φανελάκια σας, πάρτε το κασόνι με τις μπίρες, βάλτε Διονυσίου στο κασετόφωνο και...



Κάνετε pause στο παιχνίδι και πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς για να ενεργοποιηθεί το αντίστοιχο cheat:

- **hardtruckisthebest** ή **wininalottery:** Για να αποκτήσετε λεφτά και license.
- **openallroads:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλους τους δρόμους.
- **advancedmap:** Για να αποκαλυφθούν όλα τα κρυμμένα containers που βρίσκονται στο χάρτη.

MAYDAY

Μία γερμανική εκδοχή του περίφημου Command & Conquer, το οποίο αποτέλεσε αφετηρία δημιουργίας πολυάριθμων (όχι και τόσο σπουδαίων) τίτλων, όπως ο συγκεκριμένος.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού





πατήστε το NumLock (βεβαιωθείτε ότι ανάβει το αντίστοιχο LED του πληκτρολόγιού σας) και εισαγάγετε τις παρακάτω ακολουθίες αριθμών, χρησιμοποιώντας το αριθμητικό πληκτρολόγιο.

- **09921:** Για να αποκτήσετε $250.000.
- **09922:** Για να εξοντώσετε όλους τους εχθρούς σας.
- **09923:** Για να καταστρέψετε όλα τα εχθρικά κτίρια.
- **09924:** Για να ολοκληρώσετε



την τρέχουσα αποστολή.

- **09925:** Για να ενεργοποιηθεί /απενεργοποιηθεί το fog of war.
- **09926:** Για να μεγεθύνετε τα κτίρια.
- **09927:** Για να πάρετε πληροφορίες σχετικά με το level σας.
- **09928:** Για να αυξήσετε την ταχύτητα.

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000

Μερικά ακόμη κόλπα ξετρυπώσαμε για το NFS5, ίσως τον πιο επιτυχημένο τίτλο της σειράς Need for Speed.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις Porsche, δημιουργήστε έναν νέο οδηγό και, όταν ζητηθεί





το όνομά του, εισαγάγετε: **all-porsche**. Τόσο απλά...

Επίσης, υπάρχει ένα νόμιμο τέχνασμα για να αποκτήσετε όσα λεφτά θέλετε, μόνο που είναι ελαφρώς χρονοβόρο. Αγοράστε ένα μεταχειρισμένο αυτοκίνητο. Πηγαίνετε στο παράθυρο των επιδιορθώσεων και επιλέξτε "overall repair". Οταν επιδιορθωθεί το αυτοκίνητο, η τιμή πώλησής του πλέον θα είναι μεγαλύτερη από την τιμή αγοράς συν το κόστος των επιδιορθώσεων. Ξαναγοράστε κάποιο άλλο μεταχειρισμένο αυτοκίνητο και επαναλάβετε την προαναφερόμενη διαδικασία, έως ότου ο λογαριασμός σας φτάσει στα επιθυμητά επίπεδα.

PRINCE OF PERSIA 3D

Για να παίξετε οποιοδήποτε επίπεδο του PoP 3D, ανοίξτε το φάκελο όπου βρίσκεται το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού και κάνετε στο icon του drag'n'drop στο



desktop των Windows για να δημιουργηθεί το αντίστοιχο shortcut. Κάνετε δεξί κλικ στο shortcut που μόλις δημιουργήσατε και μπείτε στα Properties. Εκεί, στο πλαίσιο "target", στο τέλος της αναγραφόμενης εντολής, προσθέστε κάποια από τις ακόλουθες γραμμές για να ξεκινήσει το παιχνίδι από το

CHEAT ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

ALIENS vs PREDATOR

Συνεχίζουμε από το προηγούμενο τεύχος το μακροσκελές cheat του αναγνώστη μας Παναγιώτη Μωραΐτη για το Aliens vs Predator. Υπενθυμίζουμε ότι, για να λειτουργήσουν οι κωδικοί, πρέπει να ξεκινήσετε το παιχνίδι με χρήση της command line, προσθέτοντας τις παραμέτρους -lampcxtr και -debug (π.χ. C:\FoxInteractive\AvP.exe -lampcxtr -debug), και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε το πλήκτρο "~" για να ανοίξει το παράθυρο διαλόγου, όπου θα τους εισαγάγετε.

Προσοχή: Τα cheats δεν είναι άμεσα διαθέσιμα στον παίκτη. Πρέπει πρώτα να έχει ολοκληρώσει κάποια αποστολή με συγκεκριμένες προϋποθέσεις, οι οποίες περιλαμβάνονται στην περιγραφή κάθε cheat που δίνεται παρακάτω.

NAUSEA: Η οθόνη αρχίζει να τραντάζεται, προκαλώντας... ναυτία. Πρέπει πρώτα να έχετε ολοκληρώσει το δεύτερο



alien level σε λιγότερο από δύο λεπτά.

JOHNWOOMODE: Οταν επιτίθεστε ή όταν σας επιτίθενται, μειώνεται η ταχύτητα του παιχνιδιού. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το πρώτο marine level (Derelict) με 80% στα head shots.

GRENADE: Εφοδιάζει το pulse rifle, με 99 ρουκέτες. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το δεύτερο marine level (Colony) με 40% ευστοχία.

WARPSPEED: Αυξάνει κατά πολύ την ταχύτητά σας. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το τρίτο marine level (Invasion) σε λιγότερο από τέσσερα λεπτά.

LANDOFTHEGIANTS: Συρρικνώνει το χαρακτήρα σας. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το τέταρτο marine level, χρησιμοποιώντας λιγότερες από 20 βολές.

SLUGTRAIL: Εξαφανίζει τα πόδια όλων των aliens, με αποτέλεσμα αυτοί να σέρνονται στο έδαφος. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το πέ-



μπτο marine level (Tyrargo), σκοτώνοντας ακριβώς 32 aliens.

PIGSTICKING: Προσφέρει στο Spear Gun του Predator απεριόριστα πυρομαχικά και multifire. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το πρώτο predator level (Waterfall), με τουλάχιστον 80% επιτυχία στις βολές.

SUPERGORE: Αυξάνει κατακόρυφα το αίμα και τη βία. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το δεύτερο predator level (Area 52) με 25 marine trophies.

BALLSOFFIRE: Εχθροί στα κάρβουνα. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το τέταρτο predator level (Fury 161), σκοτώνοντας 40 aliens.

RAINBOWBLOOD: Μετατρέπει όλα τα εφέ από τις πηγές φωτός, των καπνών και του αίματος σε... ουράνια τόξα. Πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το πέμπτο predator level (Caverns), ενώ θα έχετε γίνει αντιληπτοί από τους αντιπάλους λιγότερες από 15 φορές.

CHEAT ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

MIDTOWN MADNESS

Ο φίλος Ηλίας Χριστοπαππάς μας έστειλε κάποια ενδιαφέροντα κόλπα για το πολύ διασκεδαστικό και επιτυχημένο εμπορικά "Midtown Madness", τα οποία συμπληρώνουν τα



cheats που παρουσιάσαμε στο τεύχος 109 του "PC Master".
Με τη μέθοδο που ακολουθεί, αποκτάτε πρόσβαση σε εναλλακτικά οχήματα, που αντιστοιχούν στις θέσεις εκείνων που προσφέρονται



από το παιχνίδι. Επιλέξτε "NEW" στην οθόνη επιλογής παίκτη και δώστε κάποιο από τα παρακάτω ονόματα:
Vavan: Επιλέγοντας το Ford F350 στο "Cruise Mode", αντ' αυτού θα οδηγήσετε ένα βαν.
Valimoblack: Επιλέγοντας το Mustang GT στο "Cruise Mode", αντ' αυτού θα οδηγήσετε μία λιμουζίνα.
Vataxi: Επιλέγοντας την Cadillac στο "Cruise Mode", αντ' αυτής θα οδηγήσετε ένα ταξί.



αντίστοιχο level:
- "geometry\rooms\prisonfix"
- "geometry\rooms\ivorytwr"
- "geometry\rooms\cistern"
- "geometry\rooms\palace2"
- "geometry\rooms\palace3"
- "geometry\rooms\palace4"
- "geometry\rooms\roof1"
- "geometry\rooms\cityand docks"
- "geometry\rooms\dirig1a"
- "geometry\rooms\dirig1b"
- "geometry\rooms\dirig2"
- "geometry\rooms\dirigfinale"
- "geometry\rooms\ruins"
- "geometry\rooms\cliffs"
- "geometry\rooms\solar1"
- "geometry\rooms\moontemple"



- "geometry\rooms\finale"

Οταν ξεκινήσει το παιχνίδι, επιλέξτε "New Game" και, αντί να μεταφερθείτε στο πρώτο επίπεδο, θα μεταφερθείτε σε αυτό που εισαγάγατε. Προσοχή, όμως, όταν ολοκληρώσετε το συγκεκριμένο level δεν θα οδηγηθείτε στο επόμενο, αλλά στο δεύτερο. Αρα, για να



προχωρήσετε στα επόμενα επίπεδα, πρέπει να βγείτε από το παιχνίδι και να τροποποιήσετε ξανά το shortcut. Επίσης, η διαδικασία αυτή οδηγεί σε "μπερδέματα" με τα autosaves.

STAR WARS: DROID WORKS

Ξεκινάμε την περιήγησή μας στα παιχνίδια Star Wars με το διασκεδαστικό (αν και κάπως παιδικό)



Droid Works. Οι κωδικοί που σας προσφέρουμε εισάγονται ως εξής: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε <ENTER>, πληκτρολογήστε τον κωδικό και ξαναπατήστε το <ENTER>. Τόσο εύκολα...

- **chewbacca** ή **fitto:** Αποκτάτε όλα τα Droid parts.
- **staying alive:** Σας εισάγει στο God mode.
- **storm:** Γεμίζει την μπαταρία.
- **bubbles:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα secret parts.
- **beefcake:** Ξαναγεμίζει την ενέργεια.
- **beem:** Μπαίνετε σε Fly mode.
- **danke:** Αποκτάτε μάξιμουμ πόντους υγείας (health).
- **getem:** Τα πάντα στο inventory...
- **gogo:** Πολλαπλασιάζεται η ταχύτητα.
- **mst3k:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα movies.
- **somoney:** Αποκτάτε πρόσβαση



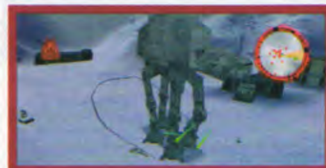
σε όλες τις αποστολές.
- **tardis:** Οταν πατάτε <Backspace> κι ένα από τα πλήκτρα 1 έως 9, κάνετε teleport.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Απλώς... φανταστικό. Ελα όμως που είναι και κομματάκι δύσκολο. Τι κάνουμε όμως εμείς εδώ πέρα;

Λοιπόν, για να εισαγάγετε τους κωδικούς που σας δίνουμε, μπείτε στην επιλογή "Settings" από την κονσόλα του παιχνιδιού κι έπειτα επιλέξτε "General". Σε αυτήν την οθόνη υπάρχει το πλαίσιο με τίτλο "Enter Passcode Here". Τι πιο απλό... Πληκτρολογήστε εκεί οτιδήποτε από τα ακόλουθα:

- **CHICKEN:** Παίξτε ως AT-ST.
- **CREDITS:** Δείτε την ομάδα κατασκευής του τίτλου.
- **DIRECTOR:** Αποκτήστε πρόσβαση σε όλες τις cutscenes.
- **IAMDOLLY:** Αποκτήστε άπειρες ζωές.



- **IGIVEUP:** Αποκτήστε (επίσης) άπειρες ζωές.
- **LEIAWRKOUT:** Ενεργοποιήστε τη force feedback δυνατότητα του joystick σας.
- **LOKJOT:** Προσγειωθείτε και κάνετε τις απαραίτητες επισκευές.
- **NEUC:** Καταστρέψτε όλα τα αυτοκρατορικά διαστημόπλοια που βρίσκονται εντός του βεληνεκούς του ραντάρ σας.
- **NUMBERTWO:** Αποκτήστε πρόσβαση σε όλα τα δευτερεύοντα όπλα (κυρίως βόμβες και πύραυλοι).
- **RADAR:** Βελτιώστε την απόδοση του ραντάρ σας.
- **TIED UP:** Πετάξτε με το TIE-Interceptor.
- **TOUGHGUY:** Αποκτήστε όλα τα power-ups του παιχνιδιού.

Για να απενεργοποιηθεί κάποιο cheat που έχετε εισαγάγει προη-



γουμένως, κάνετε κλικ επάνω του κι έπειτα πατήστε τα πλήκτρα Shift και Delete.

WILD METAL COUNTRY

Ως shooter game, η "άγρια μεταλλική χώρα" προσφέρεται για cheating. Ιδού λοιπόν μερικά κόλπα...

Πατήστε το Pause κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (σε Single player mode) και στην οθόνη του μενού που παρουσιάζεται πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς:

- **wmcilvbmc:** Για να μπείτε σε God mode.



- **wmcivmbwm:** Για να γίνετε αόρατοι στα μάτια, αλλά και στους scanners των εχθρών.
- **wmcbcmwmc:** Για να κάνουν γκελ τα tanks και τα πυρά των βολών.
- **wmcuabbmc:** Για να αποκτήσετε άπειρα πυρομαχικά.
- **wmcawbbwc:** Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα.

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
688(I) HUNTER-KILLER	120
ABOMINATION	117
AGE OF WONDERS	116
AIRLINE TYCOON	119
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs PREDATOR	124
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BATTLEZONE 2	115
BEETLE CRAZY CUP	123
CARNIVORES	113
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	116
CODENAME EAGLE	121
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	115
CUTTHROATS	115
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DEER HUNTER 3	113
DELTA FORCE 2	114
DEMOLITION RACER	123
DESCENT: FREESPACE 2	115
DIE HARD TRILOGY 2	121
DISCIPLES: SACRED LANDS	120
DRIVER	115
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	115
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VII	115
FLANKER 2.0	116
FORCE 21	114
GANGSTERS	120
GORKY 17	120
GP 500	116
HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA	117
HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114
HEAVY GEAR II	123
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
HYPE, THE TIME QUEST	120
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	113, 114
INTERSTATE '82	119
JAZZ JACKRABBIT: THE SECRET FILES	117
KINGPIN	120
LABYRINTH OF LIGHT	117
LEGO RACERS	113
LEGO ROCK RAIDERS	116
LUCKY LUKE	123
MAJESTY	122
MEAT PUPPET	119
MESSIAH	121, 122
MIGHT & MAGIC VI	115
MIGHT & MAGIC VII	123
MOB RULE	119
MORTYR	116
MOTO RACER 2	123
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NEED FOR SPEED 4	113
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123
NERF ARENA BLAST	117
NOCTURNE	113
NOX	119
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PANZER COMMANDER	117
PANZER GENERAL IIID ASSAULT	120
PHARAOH	114, 115
PLANESCAPE: TORMENT	119, 121
QUAKE 3 ARENA	114
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114
RAYMAN 2	120
RECOIL	119
RESIDENT EVIL 2	115
REVENANT	114
RISK 2	124
ROLLERCOASTER TYCOON	119
SEVEN KINGDOMS 2	117
SHADOW COMPANY	114
SINISTAR UNLEASHED	120
SLAVE ZERO	117
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOLDIER OF FORTUNE (DEMO)	117
SOUTH PARK RALLY	122
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STARLANCER	123
SUPERBIKE 2000	124
SUPREME SNOWBOARDING	120
SWAT 3	113
TACHYON: THE FRINGE	124
TARZAN	114
THE SIMS	117
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOMB RAIDER 4	114
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	122
TOY STORY 2	116
TRICK STYLE	122
TZAR (DEMO)	117
ULTIMA IX: ASCENSION	119
UNREAL TOURNAMENT	113
URBAN CHAOS	115
VIRUS 2000	117
WARGAMES	119
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	120
WARZONE 2100	122
WET ATTACK	124
WHEEL OF TIME	116
WORLD WAR II: G.I.	117

The Longest Journey

ΜΕΡΟΣ Α'

"So... You've come to hear me tell a story, haven't you?"

Ετσι ξεκινάει το μακρινό ταξίδι σας στους δίδυμους κόσμους της επιστήμης και της μαγείας, στην τάξη και το χάος, στο Stark και την Arcadia... Ενα ταξίδι που θα σας ταξιδέψει στην ίδια την καρδιά και την ψυχή σας, στους δύο αντιφατικούς κόσμους της λογικής και του συναισθήματος. Εχετε πολλά να ανακαλύψετε, καθώς θα ταξιδεύετε στο πιο μακρινό απ' όλα τα ταξίδια σας.

Από τη Ζωή "bezalel" Μαρμαρά

Το παιχνίδι χωρίζεται σε 13 κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο ξεκινά έπειτα από έναν μικρό, εισαγωγικό πρόλογο.

PROLOGUE: A LION IS IN THE STREETS

Καμιά φορά δεν ευχόμαστε τα όνειρά μας να γίνουν πραγματικότητα; Ε, το αντίθετο μάλλον εύχεται η April Ryan, η οποία στην αρχή του παιχνιδιού βρίσκει τον εαυτό της μέσα σε ένα παράξενο όνειρο. Το τοπίο που βρίσκεται μπροστά της είναι το ίδιο πρωτόγνωρο γι' αυτήν όσο είναι και για εσάς. Ωστόσο γιατί είστε εδώ; Για να τη βοηθήσετε, Βέβαια!

Ξεκινώντας, δείτε λίγο γύρω σας και εξερευνήστε το περιβάλλον. Μετακινώντας το ποντίκι στην οθόνη, ο κέρσορας αλλάζει σε όλες τις active περιοχές. Πατήστε το πλήκτρο Χ για να δείτε όλες τις διαθέσιμες κατευθύνσεις που μπορείτε να πάρετε. Πηγαίνετε δεξιά και παρακολουθήστε το αυγό που κυλάει μπροστά σας. Κοιτάξτε μέσα στην άδεια φωλιά και πάρτε ένα scale που βρίσκεται εκεί. Τώρα παρατηρήστε καλά το γέρικο δέντρο. Κόψτε το κλαρί (twig) και αμέσως θα δείτε το δέντρο να σας μιλάει! Εξαντλήστε όλους τους δυνατούς διαλόγους με το πνεύμα του δέντρου. Στη συνέχεια, προχωρήστε δεξιά. Βλέπετε ένα ρυάκι; Ανοίξτε το inventory και συνδυάστε το twig με το scale για να φτιάξετε ένα αυτοσχέδιο χωνί. Τοποθετήστε το funnel που φτιάξατε επάνω στο stream και το νερό θα αλλάξει κατεύθυνση. Ακολούθως, μιλήστε στο δέντρο και αυτό θα απλώσει τα κλαδιά του για να σώσει το αυγό. Αυτό ήταν! Μιλήστε με τον White Dragon που εμφανίζεται, γιατί μόλις τον... ξυπνήσατε!

CHAPTER 1: PENUMBRA

Ξυπνάτε στο δωμάτιό σας στο Newport. Ανοίξτε την ντουλάπα και πάρτε το Toy Monkey που βρίσκεται εκεί. Πριν να βγείτε από το δωμάτιο, πάρτε και το ημερολόγιο της April που βρίσκεται στο κομοδίνο δίπλα στη φωτογραφία. Καθώς βγαίνετε από το δωμάτιο, θα γνωρίσετε έναν από τους άλλους ενοίκους του





Ρίξτε ψωμί στο rubber duckie και θα πετάξει προς τα κάτω.

Border - House, τον Zack Lee. Μιλήστε του και κατεβείτε στον πρώτο όροφο. Εκεί θα βρείτε τη Fiona, που μαζί με τη φίλη της Mickey είναι ιδιοκτήτριες του σπιτιού στο οποίο μένετε (είναι και ζευγάρι, αλλά αυτό δεν σας ενδιαφέρει... Κουτσομπόληδες!). Μιλήστε μαζί της και μάθετε για τους φίλους σας και τη ζωή στο Newport. Κοιτάξτε στον πίνακα με τις σημειώσεις και πάρτε ένα pink note. Δώστε το στη Fiona και θα σας δώσει ένα χρυσό δαχτυλίδι. Πάρτε τα σπίρτα από το τραπέζι και βγείτε έξω.

Στα αριστερά σας θα δείτε τους σκουριασμένους σωλήνες. Η Mickey έχει χρησιμοποιήσει έναν συσφιγκτήρα για να εμποδίσει τη διαρροή του νερού. Θα τον χρειαστείτε στο επόμενο κεφάλαιο, γι' αυτό είναι ευκαιρία να τον πάρετε τώρα. Δείτε το μηχανισμό: Υπάρχουν δύο κομμένα καλώδια (cables), μία βαλβίδα πίεσης (pressure valve), ένας μετρητής πίεσης (pressure gauge), ο συσφιγκτήρας (clamp) και ένας σκουριασμένος τροχός που ανοίγει και κλείνει τη ροή του νερού. Πάρτε το δαχτυλίδι και ενώστε τα δύο καλώδια. Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα screws που βρίσκονται ακριβώς από κάτω. Δώστε προσοχή στους τέσσερις διακόπτες. Πρέπει και οι τέσσερις να έχουν οριζόντια κλίση (—), έτσι ώστε να μπορέσετε να κατεβάσετε την πίεση. Μόλις τους τοποθετήσετε σωστά, ξεσφίξτε τη βαλβίδα και γυρίστε τον σκουριασμένο τροχό. Η πίεση πέφτει και μπορείτε να πάρετε το clamp στο inventory σας. Μην ξεχάσετε να πάρετε πίσω το δαχτυλίδι σας.

Φύγετε από τα pipes και προχωρήστε μπροστά. Μιλήστε στον Cortez που κάθεται στο παγκάκι και πάρτε το δρόμο προς την Academy. Στον πρώτο όροφο θα βρείτε ένα τρύπιο γάντι (rubber glove) μέσα σε ένα trushcan. Βάλτε το κι αυτό στο inventory - θα σας χρειαστεί στη συνέχεια. Ανεβείτε στο δεύτερο όροφο και ρίξτε μια ματιά στο studio. Ευκαιρία να δείξετε τις καλλιτεχνικές ανησυχίες σας! Πάρτε την παλέτα (paintbrush and pallete) που βρίσκεται δίπλα στο νεροχύτη και ξεκινήστε να ζωγραφίζετε στον καμβά. Επειτα από λίγη ώρα η Emma έρχεται για να σας αφήσει ένα σημαντικό μήνυμα. Αφού της μιλήσετε, πηγαίνετε στο "Cafe Fringe" και μιλήστε στο φίλο σας τον Charlie. Θα σας πει ότι ο Cortez κοιτούσε επίμονα ένα poster δίπλα στο Jukebox. Αφού τελειώσετε τη συζήτησή σας, μην ξεχάσετε να πάρετε καραμέλες από τη γυάλα μπροστά στον Charlie. Δοκιμάστε τες και θα αποκτήσετε άλλο ένα χρήσιμο αντικείμενο στο inventory σας.

Κοντά στον Charlie βρίσκεται το αντιπαθητικό αφεντικό σας, ο Stanley. Δώστε του το Timesheet και θα σας πληρώσει το μισθό σας. Θα σας ρωτήσει εάν μπορείτε να κάνετε τη βραδινή βάρδια. Εδώ δώστε λίγη προσοχή. Από την απάντησή σας θα εξαρτηθεί και το τέλος του κεφαλαίου, γι' αυτό καλό είναι, πριν να ξεκινήσετε το διάλογο μαζί του, να κάνετε ένα save.

Κοιτάξτε τώρα πίσω σας το poster για το οποίο μιλήσατε νωρίτερα με τον Charlie. Βρίσκεται δίπλα στο Jukebox. Κάτω δεξιά θα βρείτε δωρεάν εισιτήρια για την έκθεση (complimentary student pass). Πάρτε ένα και κοιτάξτε το καλά. Βλέπετε τη διεύθυνση που γράφει το εισιτήριο; Εκεί σας περιμένει ο Cortez. Μιλήστε με την Emma και πάρτε ψωμί από το τραπέζι πριν να φύγετε. Τώρα δρόμο για το subway!

Κατεβείτε τα σκαλιά και θα δείτε ένα Gene Scanner ακριβώς δίπλα σας. Πατήστε πάνω του, επιλέξτε "Week's passage" και βάλτε την cashcard σας μπροστά στο lens. Τώρα μπορείτε να μπείτε στο τρένο.

Μέσα στο βαγόνι θα μετακινήστε μέσα από το Subway Map. Επιλέξτε Watertown Bridge και θα βρεθείτε δύο βήματα από τη Roma Gallery, όπου σας περιμένει ο Cortez. Μιλήστε του και γυρίστε πίσω στη Venice για να δείτε το τέλος του κεφαλαίου. Εάν έχετε επιλέξει να δουλέψετε το βράδυ στον διάλογο που είχατε νωρίτερα με τον Stanley, πηγαίνετε κατευθείαν στο café. Εάν όχι, τότε πηγαίνετε στο Border - House και μιλήστε με τη Fiona και την Charlie.

CHAPTER 2: THROUGH THE LOOKING GLASS

Τι νύχτα κι αυτή, ε; Πηγαίνετε κάτω να μιλήσετε με τη Fiona. Οταν της μιλήσετε για τον Cortez, θα σας προτείνει να ρωτήσετε τον Zack. Ανεβείτε τον δεύτερο όροφο και χτυπήστε του την πόρτα. Με αντάλλαγμα ένα ραντεβού μαζί σας, ο Zack δεν διστάζει να σας πει πού συχνάζει ο Cortez. Πάρτε το τρένο για το Metro Circle, την πιο κακόφημη γειτονιά της πόλης. Μόλις φτάσετε εκεί, προχωρήστε δεξιά στο East Gateway και θα βρεθείτε μπροστά στο Mercury Theatre. Μη σας νοιάζει για τα elevators. Προς το παρόν δεν χρειάζεται να ανεβείτε εκεί. Στο θέατρο μιλήστε με τον Freddie Melon, τον τύπο που σκουπίζει το πεζοδρόμιο. Η μαρκίζα του θεάτρου φαίνεται να έχει πρόβλημα. Αφού τελειώσετε μαζί του, προχωρήστε προς τον αστυνόμο με την καμπαρντίνα και το καπέλο που στέκεται πάνω από το Fuse Box. Μιλήστε του και θα δείτε πως δεν λέει όχι για κάτι γλυκό μετά το φαγητό του... Τι θα λέγατε να δείξετε την καλή διαγωγή σας και να του προσφέρετε μία καραμέλα; Μετακινήστε το trashcan και θα βρείτε πράσινη λάσπη (green ooze). Μμμμμ! Candy και



Ετσι πρέπει να είναι οι λευκοί διακόπτες για να μπορέσετε να μειώσετε την πίεση στη βαλβίδα.



Το αυτοσχέδιο καλάμι ψαρέματος που φτιάχνετε με το clamp, το rubber duckie και το... σκοινί της μπουγάδας.

green ooze! Τι νόστιμος συνδυασμός! Δώστε το "stinky candy" στον αστυνόμο και... δείτε τι συμβαίνει. Τώρα μπορείτε να πειραματιστείτε άνετα με το Fuse Box. Με μεγάλη απογοήτευση θα δείτε ότι χρειάζεστε κλειδί για να ανοίξετε το Fuse Box... Σε αυτό το σημείο μαθαίνετε ένα τρομερό μυστικό! Γιατί η Αννα Καρένινα έπεσε στις ράγες του τρένου; Διότι ψάρευε το κλειδί για το Fuse Box στις γραμμές του υπόγειου σιδηρόδρομου!

Κι όμως! Το κλειδί βρίσκεται στο Subway κι εσείς πρέπει να βρείτε τρόπο να το ψαρέψετε φτιάχνοντας ένα αυτοσχέδιο καλάμι. Για να το φτιάξετε, θα χρειαστείτε το clamp που πήρατε στο προηγούμενο κεφάλαιο από τα pipes, ένα σχοινί και μία... πάπια. :) Πάρτε το τρένο για να πάτε πίσω στην πόλη σας. Στο δρόμο μην ξεχάσετε να πάρετε το καπέλο του Detective που βρίσκεται πεσμένο στο δρόμο. Πίσω στη Venice και στο δωμάτιό σας, ανοίξτε το παράθυρο και δείτε έξω. Πάνω στα λασπόνερα βρίσκεται μία πλαστική πάπια (rubber duck). Ρίξτε λίγο ψωμί πάνω της και αμέσως ο γλάρος θα πετάξει προς το μέρος της, με αποτέλεσμα η πάπια να τρυπήσει και να φύγει με πίεση. Τραβήξτε τώρα τις αλυσίδες και θα πάρετε το σκοινί (clothesline). Οσο για την πάπια, θα τη βρείτε έξω από το "Café Fringe".

Χωρίς καθυστέρηση τρέξτε στο Subway. Βλέπετε τις σπίθες (sparkles) που βγαίνουν από τις ράγες στα αριστερά σας; Η April θα δει εκεί ένα κλειδί. Ανοίξτε το inventory και κοιτάξτε την πλαστική πάπια. Κάνετε κλικ στο Band-Aid. Θα το χρειασθείτε αργότερα, γι' αυτό μην ξεχάσετε να το αφαιρέσετε από την πάπια. Φουσκώστε την πάπια και συνδυάστε τη με τον συσφιγκτήρα (clamp) και το σκοινί. Τώρα είναι ώρα για ψάρεμα!

Αφού πάρετε το κλειδί, πηγαίνετε στο Mercury Theatre και ανοίξτε το Fuse Box. Για να μετακινήσετε το καλώδιο που εξέχει, χρησιμοποιήστε το τρύπιο γάντι που είχατε βρει στην Academy στο πρώτο κεφάλαιο. Για να καλύψετε την τρύπα, χρησιμοποιήστε το Band-Aid. Μετακινήστε το καλώδιο με το glove και ο Freddie θα τρέξει να ανοίξει την πίσω πόρτα για να φέρει τα εργαλεία του. Ακολουθήστε τον μέσα στο στενό δρομάκι. Τώρα κοιτάξτε καλά τη σκιά στον τοίχο. Δοκιμάστε να βάλετε το καπέλο που έχετε στο inventory επάνω στο σωρό με τα σκουπίδια (garbage bag). Δεν σας θυμίζει τον Detective που στεκόταν νωρίτερα μπροστά στο θέατρο; Τοποθετήστε τον Gaybrush (Toy Monkey) πίσω από τα σκουπίδια. Προτού τον χρησιμοποιήσετε, βγάλτε το μάτι του πιθήκου και κρατήστε το. Ανοίξτε τώρα το trashcan που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα και βάλτε φωτιά με τα σπίρτα. Περιμένετε για να δείτε τον Freddie να βγαίνει από το σινεμά και... απολαύστε τη συνέχεια. Οσο ο Freddie είναι απασχολημένος, εκμεταλλευτείτε την ευκαιρία και μπείτε στην αίθουσα. Εκεί θα βρείτε (επιτέλους) τον Cortez. Μιλήστε του και σύντομα θα κάνετε το πρώτο σας ταξίδι στην Arcadia.

Στο ναό περπατήστε προς τα δεξιά και θα δείτε τον Vestrum Tobias. Μην προσπαθήσετε να του μιλήσετε, αλλά ακούστε τον. Σύντομα θα καταλαβαίνετε τι λέει. Στη Marcuria μπορείτε να εξερευνήσετε την πόλη και να δείτε το λιμάνι και την αγορά. Αφού εξαντλήσετε όλους τους διαλόγους με τον Tobias, πηγαίνετε στα stalls. Μιλήστε στον Map Merchant για τον Rolling Man και σύντομα θα σας δώσει δουλειά. Πρώτα κατευθυνθείτε στο λιμάνι και δώστε το χάρτη στον καπετάνιο του "White Dragon", Captain Nebevay. Θα σας πει πως δεν μπορεί να υπογράψει την delivery list παρά μόνο με μουσική (τι τραβάμε κι εμείς οι χορεύτριες...). Πλάι στις πύλες της πόλης βρίσκεται ο Instrument Merchant. Με το νόμισμα που θα σας δώσει ο Nevebay, αγοράστε μία φλογέρα (flute) και πηγαίνετε πίσω στο πλοίο. Εκεί δώστε την delivery list στον καπετάνιο και θα την υπογράψει καθώς θα παίζετε. Επιστρέψτε στον Map Merchant, δείξτε του τη λίστα με την υπογραφή και θα σας πει πώς θα πάτε στον Rolling Man. Βγείτε από την πόλη και θα δείτε το σπίτι του Brian Westhouse (ή αλλιώς Rolling Man) στο χάρτη. Πατήστε και θα μεταφερθείτε εκεί. Μιλήστε μαζί του και καθώς θα φεύγετε, θα σας δώσει ένα παλιό, χαλασμένο ρολόι. Πάρτε το και χρησιμοποιήστε επάνω του την καρφίτσα (pushpin) που πήρατε από το corkboard στο πρώτο κεφάλαιο. Το ρολόι δουλεύει και μία πύλη ανοίγει για να επιστρέψετε στο Stark. Εκεί θα δείτε ξανά τον Cortez που θα σας λύσει αρκετές από τις απορίες σας. Μόλις τελειώσετε, θα πάτε στο "Fringe Café". Εάν θυμάστε, έχετε ραντεβού το βράδυ με τον Zack Lee. Ο,τι κι αν επιλέξετε, το τέλος του Β' κεφαλαίου είναι ίδιο: Η αρχή του τρίτου...



Πότε ήταν η τελευταία φορά που ψαρέψατε τα κλειδιά σας στις γραμμές του τρένου;

CHAPTER 3: FRIENDS AND ENEMIES

Μόλις ξυπνήσατε και ο τελευταίος άνθρωπος που θέλετε να δείτε είναι ο Zack Lee. Μιλήστε του και μετά την... εποικοδομητική συζήτηση κατευθυνθείτε στο Subway. Ο προορισμός σας είναι η Hope Street. Πηγαίνετε στο ναό (Cathe-

dral) και μιλήστε με τον ιερέα για τον Warren Hughes. Πηγαίνετε στο Building 87, μιλήστε στον Warren και θα σας ζητήσει να βρείτε πληροφορίες για την οικογένειά του και να καθαρίσετε το ποινικό μητρώο του. Πάρτε το δρόμο για το Metro West και το αστυνομικό τμήμα. Πηγαίνετε προς την είσοδο και θα βρεθείτε μπροστά στα συντρίμμια ενός hovercraft. Παρακολουθήστε τη σκηνή και ανεβείτε στο station entrance. Εκεί σας περιμένει μία δυσάρεστη έκπληξη: Οι πόρτες δεν ανοίγουν εξαιτίας μηχανικού προβλήματος (τώρα βρήκανε κι αυτές...γκρρρ). Τρέξτε στην είσοδο του Subway και παρατηρήστε το Garbage container και το roadblock στη μέση του δρόμου. Διαβάστε τις πινακίδες και πατήστε στο Control Panel που βρίσκεται πάνω στο roadblock. Το roadblock θα μετακινηθεί και θα ανοίξει το δρόμο. Τώρα μπείτε μέσα στο Garbage container και περιμένετε το Garbage track. Θα βρεθείτε μέσα στο αστυνομικό τμήμα.

Μέσα στην αίθουσα μιλήστε στην υπάλληλο που κάθεται πίσω από τον πάγκο. Θα σας μιλήσει για τους τεχνικούς που δεν φτιάχνουν την πόρτα. Κοιτάξτε τώρα την τσάντα δίπλα στην πόρτα. Πάρτε το χαρτί από μέσα. Είναι μία requisition form. Προχωρήστε δεξιά και μιλήστε στους τεχνικούς. Δώστε τους το χαρτί που βρήκατε και θα σας ζητήσουν να φέρετε μία καινούργια αίτηση. Πηγαίνετε στην υπάλληλο και θα σας ζητήσει το Identification Number. Κοιτάξτε την παλιά αίτηση. Είναι γραμμένο εκεί. Επιστρέψτε στους τεχνικούς με τη νέα αίτηση. Θα σας πουν πως χρειάζονται και το Requisition Form Addendum για να δουλέψουν (ε, δεν περίμενα να έχει τέτοια γραφειοκρατία και στο Stark). Πηγαίνετε πάλι στην υπάλληλο, ζητήστε το Addendum και δώστε το στους τεχνικούς. Αυτοί θα ξεκινήσουν αμέσως δουλειά, αλλά χωρίς αποτέλεσμα. Μάλλον πρέπει να βάλετε κι εσείς λίγο το χεράκι σας... αλλά χωρίς να σας δουν. Πώς θα αποσπάσετε την προσοχή των τεχνικών; Βλέπετε τα δύο Vidphones στην άκρη της αίθουσας; Πάρτε τηλέφωνο από τον ένα θάλαμο στον άλλο! Οταν χτυπήσει το τηλέφωνο, φωνάξτε τον έναν τεχνικό και πείτε του ότι τον ζητούν. Οταν φύγει, πείτε το ίδιο και στον άλλο. Τώρα κοιτάξτε το panel και φτιάξτε τα καλώδια. Η είσοδος ανοίγει! Ομως η υπάλληλος δεν σας αφήνει να μπείτε στα Archives. Για να μπορέσετε να μπείτε, πηγαίνετε και ζητήστε της οποιαδήποτε δήλωση από τα shelves. Απλώς πατήστε στα ράφια και η April θα ζητήσει αμέσως τη δήλωση. Οσο η υπάλληλος ψάχνει την αίτηση, πατήστε στο panel για να ανοίξει η πόρτα και μπείτε. Πάρτε μία soda από το μηχάνημα και προχωρήστε δεξιά. Ακολουθεί ένα από τα αγαπημένα μου σημεία.

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΣΟΥ ΒΓΕΙ ΤΟ ΜΑΤΙ ΠΑΡΑ ΤΟ ΟΝΟΜΑ...

Κατευθυνθείτε προς τα locker rooms και θα ακούσετε τα βογκητά του αστυνόμου Minnelli από την τουαλέτα. Μην κοιτάξετε ακόμα τα lockers και πηγαίνετε να μιλήσετε στον Minnelli. Οταν σας ρωτήσει ποιος είστε, παρακολουθήστε την April να λέει ότι είναι η Agent Scully από το FBI!!! (Μα τι είναι αυτό το πράγμα με τα X-Files πια... χεχε!). Διαβάστε τώρα τα ονόματα στα lockers και ο Minnelli θα σας περάσει για την officer Hernandez. Θα σας δώσει το κλειδί του ντουλαπιού του για να του φέρετε το φάρμακό του. Ανοίξτε το ντουλάπι, πάρτε το φάρμακο, κοιτάξτε τον καθρέφτη, πατήστε στο ραγισμένο γυαλί και θα βρείτε το password και το login του. Δώστε του το φάρμακο, μιλήστε του για τη γυναίκα του και θα μάθετε την ημέρα των γενεθλίων της. Τώρα απλώς περιμένετε να του βγει το μάτι... (!). Οταν φτερνιστεί και δείτε το μάτι να πέφτει στο πάτωμα, σβήστε τα φώτα (υπάρχει ένα switch δίπλα σας) και βάλτε το μάτι του Gaybrush επάνω του. Η April θα αντικαταστήσει το πλαστικό μάτι με το συνθετικό μάτι του Minnelli. O.K., αρκετά με τα μάτια, αμάν πια!



Η σκιά μέσα στο δρομάκι πίσω από τον κινηματογράφο. Με το καπέλο και τη φωνή του Gaybrush θα μπορέσετε να ξεγελάσετε τον Freddie.

Τώρα πηγαίνετε στα Archives (την πόρτα δίπλα στο μηχάνημα με τα αναψυκτικά) και βάλτε το μάτι πάνω στο Retinal Scanner. Μπείτε στο δωμάτιο και πατήστε στον υπολογιστή. Ψάξτε για τον Warren Hughes, κάνετε EDIT τα στοιχεία του και βρείτε την αδελφή του Erica, πατώντας στο όνομά της στην οθόνη με τα στοιχεία του Warren. Ψάξτε ακόμα για την Church of Voltec και τον Jacob McAllen. Εδώ, όταν το σύστημα αρνηθεί να σας δώσει στοιχεία, πατήστε Continue και θα δείτε μία οθόνη με το όνομά του και κάποια σύμβολα. Σημειώστε τα σε ένα χαρτί και κάνετε log off. Πηγαίνετε τώρα στο Control Panel πίσω σας και πληκτρολογήστε αυτά τα σύμβολα. Θα πάρετε ένα datacube. Πριν να φύγετε, θυμηθείτε να τυπώσετε τις πληροφορίες που βρήκατε για τον Warren και την αδερφή του.

Στην έξοδό σας από το τμήμα, μην ξεχάσετε να πάρετε και το κατσαβίδι που βρίσκεται πεταμένο στο πάτωμα κάτω από το panel. Θα το χρησιμοποιήσετε πολύ σύντομα.

Τώρα επιστρέψτε στη Hope street και το Building 87. O Warren θα σας πει για τον Burns Flipper. Πηγαίνετε στα Newport docks, χτυπήστε την πόρτα και μπείτε στην αποθήκη. Στο pit μιλήστε με τον Flipper και δώστε του το datacube για να πάρετε πληροφορίες για το Vanguard. Τώρα που ξέρετε πού βρίσκονται τα Vanguard headquarters, χρειάζεστε μία ψεύτικη ταυτότητα για να έχετε access στα elevators. O Flipper μπορεί να σας τη βρει με αντάλλαγμα ένα AntiGrav Control Unit. Τώρα θυμάστε πού είδατε AntiGrav Control Unit τελευταία φορά; Φύγετε από το pit και στην έξοδό σας από την αποθήκη θα δείτε ένα paint shaker στα δεξιά της οθόνης σας. Βάλτε τη soda μέσα και αφήστε τη να χτυπηθεί. Τώρα τρέξτε στο Metro West και στα συντρίμμια του hovercraft. Μιλήστε με τον αστυνόμο και δώστε του τη soda. Το αναψυκτικό θα χυθεί επάνω του και θα φύγει. Βάλτε τώρα το κομμάτι από τον καθρέφτη πάνω στο laser perimeter fence. Με το κατσαβίδι βγάλτε το AntiGrav Control Unit και τρέξτε πίσω στα docks και τον Flipper.

Δώστε στον Flipper to AntiGrav Control Unit και σας υπόσχεται πως θα σας έχει έτοιμη την ψεύτικη ταυτότητα μέχρι το επόμενο βράδυ. Φύγετε τώρα για το Cathedral και μιλήστε στον Cortez. Αφού τελειώσετε το διάλογο μαζί του, πηγαίνετε σπίτι σας. Και... προσοχή στις ντουλάπες! Ποτέ δεν ξέρετε τι κρύβουν...

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Εχουν μείνει 40 24ωρα μέχρι την ημέρα που θα φύγω για το Κασμίρ, ψηλά στα Ιμαλάια της Ινδίας. Θα προσπαθήσουμε με το φίλο μου τον Σπύρο, που έχει το καφενεδάκι απέναντι από την Πάντειο, να φτάσουμε στο πιο ψηλό οδικό πέρασμα που υπάρχει στη Γη. Αυτό το πέρασμα - χωματόδρομος βρίσκεται στη Nubra Valley (Πράσινη κοιλάδα), στο Khardung La, σε υψόμετρο 5.602 μέτρων ακριβώς. Καλύπτεται σχεδόν συνέχεια από ομίχλη και χιόνι και λόγω αυτών των καιρικών συνθηκών παρουσιάζει το μοναδικό φαινόμενο να εμφανίζει μία από τις μεγαλύτερες κυκλοφοριακές συμφορήσεις στον κόσμο! Είναι τόσο μεγάλη η κίνηση στο δρόμο αυτόν, ο οποίος είναι στενός και σε κακή κατάσταση, που τη μία μέρα επιτρέπεται στα φορτηγά και τα λεωφορεία να κινούνται μόνο προς τη μία κατεύθυνση και την επομένη να κινούνται μόνο όσα πηγαίνουν προς την αντίθετη! Απίστευτη κατάσταση.

ULTIMA 9 ASCENSION

Με έχετε τρελάνει με τα γράμματά σας, κυρίως με τα e-mails σας. Μόνο το τελευταίο δεκαπενθήμερο έχω πάρει 54 ηλεκτρονικά μηνύματα για το παιχνίδι που μου ζητούν βοήθεια. Αυτό το άρθρο είναι το τελευταίο αφιέρωμά μου στο Ultima 9. Από το επόμενο τεύχος θα απαντώ φυσικά σε γράμματα που αφορούν σε απορίες που έχετε στο παιχνίδι, αλλά η στήλη θα επανέλθει στον κανονικό ρυθμό της, απαντώντας στις απορίες που έχετε και για άλλα παιχνίδια, είτε adventures είναι είτε RPGs.



Το πρόσωπο που πρέπει να χτυπήσεις με ένα τόξο, μέχρι τα περιστρεφόμενα μάτια να μην κοιτούν προς τις πόρτες.

1. BUGs - BUGs, είστε εδώ;

Εκανα και την τελευταία δοκιμή. "Μόλυνα" τον υπολογιστή μου βάζοντάς του την πιο "μισητή", σε μένα φυσικά, κάρτα γραφικών: μία Voodoo 3. (Συγχώρεσέ με, κύριε, Matrox ήθελα να πω, για το αμάρτημά μου αυτό. Απλώς μέσα στην απελπισία μου λύγισα και εγώ σαν απλός άνθρωπος που είμαι...) Είπα μπας και το καταραμένο μήνυμα "too many nearby items - exiting!" δεν εμφανιστεί με αυτή την κάρτα γραφικών. Φρούδες ελπίδες. Το απίστευτο αυτό μήνυμα ξεπήδησε για ακόμη μία φορά στην οθόνη μου και πάπαλα το παιχνίδι.

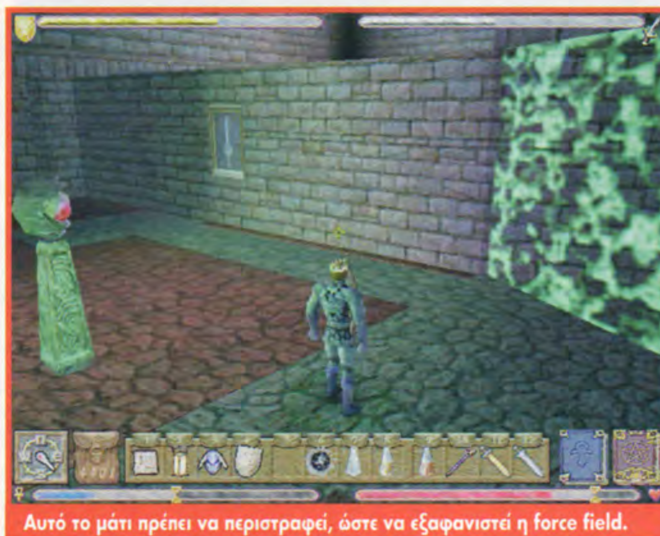
Διαπίστωσα, τελικά, ύστερα από πολλές συζητήσεις και ψάξιμο στο Internet, ότι δεν είμαι πια ο μόνος παίκτης που έχει αυτό το πρόβλημα με το Ultima 9. Τη στιγμή που γράφω αυτό το άρθρο έχουν αναφερθεί άλλα οκτώ θύματα του θανατηφόρου αυτού προβλήματος. Μια και είμαστε λοιπόν συνολικά 9, σκεφτόμαστε να κάνουμε ένα club με τον τίτλο "Ταλαίπωροι συλλέκτες των Μαύρων Σκουπιδιών". Γιατί αυτός ο τίτλος; Ανταλλάσσοντας εμπειρίες για το πώς φτάσαμε στο σημείο αυτό, έχουμε βρει κάποια κοινά σημεία επαφής. Είμαστε και οι 9 μανιακοί στο να μαζεύουμε όποιο αντικείμενο βρίσκουμε μπροστά μας σε ένα RPG. Οτιδήποτε δεν είναι καρφωμένο στο έδαφος, πρέπει να μαζευτεί και να αποθηκευτεί σε έναν ασφαλές χώρο. Ψώνιο και αυτό... τέλος πάντων. Μιλώντας, λοιπόν, με έναν τύπο στο Internet που θεωρείται Guru πάνω στα προβλήματα που υπήρξαν ή υπάρχουν στο Ultima 9, μας είπε ότι δεν έχει ο ίδιος εμπειρία αυτού του προβλήματος, αλλά πιστεύει ότι πιθανόν να οφείλεται σε δύο διαφορετικές αιτίες. Η πρώτη, που αφορούσε σε μία ρύθμιση του παιχνιδιού από αυτές που υπάρχουν στο αρχείο options.ini (το βρίσκετε μέσα στο κεντρικό directory του Ultima 9), απορρίφθηκε από μένα αμέσως, μια και η ρύθμιση που μας πρότεινε ως πιθανό γιατρικό στο πρόβλημά μας σε μένα υπάρχει ως default επιλογή λόγω της κάρτας γραφικών μου. Τελικά, το πρόβλημα μάλλον εντοπίζεται στο ότι σχεδόν όλοι είχαμε την ίδια απαίσια συνήθεια: Να μαζεύουμε ό,τι αντικείμενο βρίσκουμε μπροστά μας και να το αποθηκεύουμε στο δωμάτιό μας στο κάστρο του Lord British. Καλά να πάθουμε, αφού ήμαστε τόσο άπληστοι, λες και είχαμε περάσει κατοχική φτώχεια. Από ό,τι φαίνεται, λοιπόν, πρέπει να υπάρχει κάποιος "φραγμός-bug" στο πόσα αντικείμενα μπορείς να μαζέψεις από αυτά που είναι διασκορπισμένα σε διάφορα μέρη. Κάποιος που ισχυρίζεται ότι έχει καταφέρει να "διαβάσει" ένα μέρος του κώδικα του παιχνιδιού μάς είπε ότι βρήκε να αναφέρεται ένα όριο 2.048 αντικειμένων. Δεν



Μπες στο Dungeon to Shame έχοντας οπωσδήποτε ένα τόξο και ένα black potion.

ξέρω αν αυτό είναι αλήθεια. Λέτε να είμαι τόσο άρρωστος και να κάθισα να μάζεψα τόσα πολλά αντικείμενα; Ποιος ξέρει. Δεν το πολυπιστεύω, μια και μου φαίνονται πάρα πολλά. Αυτό που με σιγουριά έχω να πω σε όλους εσάς που, είτε παίζετε ήδη το παιχνίδι είτε σκοπεύετε να το παίξετε στο άμεσο μέλλον, είναι να μη μαζεύετε τα διάφορα αντικείμενα που συναντάτε, να μη σπάτε βαρέλια και κιβώτια αναζητώντας αντικείμενα και πάνω απ' όλα μην τα συγκεντρώνετε στο δωμάτιό σας στο κάστρο του Lord British. Μάλλον αυτό φαίνεται να είναι η πηγή του κακού. Απλώς μαζεύετε μόνο το χρυσάφι που βρίσκετε από τους εχθρούς σας που σκοτώνετε και τίποτα άλλο. Μην ανησυχείτε για τα χρήματα, μια και όταν φτάσετε στο Trinsic, θα μπορέσετε να μαζέψετε όσα θέλετε. Πολύ απλά, σκοτώνοντας τα γιγαντιαία καβούρια που υπάρχουν εκεί, αυτά αφήνουν στο έδαφος πολλά χρήματα.

Το πιο άσχημο με αυτή την ιστορία είναι ότι στο τέλος ακριβώς του παιχνιδιού έφαγα μία σφαλιάρα που ήταν όλη δική μου. Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι είμαι υποχρεωμένος να βγάλω μια και έξω το τελευταίο τμήμα του παιχνιδιού, και εννοούσα αυτό που τηλεμεταφέρεσαι στο νησί Terfin στα dungeons του Guardian. Αν και δεν μπορούσα να κάνω εκεί Save, λόγω του προαναφερόμενου προβλήματος, κατάφερα μετά από τέσσερις απόπειρες να φτάσω μέσα στο chamber του Guardian, εκεί όπου πρέπει να βάλεις τα 8 sigils πάνω στα 8 pedestals. Μια και το έδαφος στο χώρο αυτόν είναι διαφορετικό, ήμουν σίγουρος ότι μπορούσα να κάνω με ασφάλεια save. Τοποθέτησα λοιπόν τα 7 πρώτα sigils πάνω στα pedestals (δεν παίζει κανέναν ρόλο πού βάζεις ποιο) και πριν να βάλω το όγδοο, καλού κακού κάνω ένα save. Αφού βεβαιώνομαι ότι επιτέλους το Load στο Save αυτό λειτουργεί κανονικά, βάζω και το όγδοο sigil στη θέση του, τρισευτυχισμένος που επιτέλους θα τελειώσω το παιχνίδι. Τότε ξεκινά το video sequences που δείχνει να εμφανίζεται η μαγική σφαίρα. Ε, μόλις άρχισε


Αυτό το μάτι πρέπει να περιστραφεί, ώστε να εξαφανιστεί η force field.

το σχετικό video, τρώω πάλι στη μούρη το τρομερό αυτό μήνυμα και τέζα ο Αντρέας. Ο,τι και αν δοκίμασα, η κατάσταση δεν έχει θεραπεία. Βρίσκομαι παγιδευμένος κυριολεκτικά δύο βήματα πριν από το τέλος, ανήμπορος να αντιδράσω. Να έχεις παίξει όλο το παιχνίδι και να μην μπορείς να δεις το φινάλε του; Γρήγορα έναν ψυχίατρο για τα νεύρα μου. Τώρα πια μπροστά μου έχω δύο επιλογές: η μία είναι να περιμένω το πότε και, αν φυσικά, η Origin-Electronic Arts θα κυκλοφορήσει ένα καινούριο patch, πιστεύοντας ότι θα διορθώνει το πρόβλημα αυτό, ώστε να μπορέσω να παίξω τις τελευταίες κινήσεις στο παιχνίδι. Η άλλη είναι να ξαναρχίσω το παιχνίδι από την αρχή, προσέχοντας αυτή τη φορά να μη μαζεύω κανένα αντικείμενο στο δωμάτιό μου. Αν δεν έφευγα για διακοπές το καλοκαίρι, σίγουρα θα προτιμούσα τη δεύτερη επιλογή. Τώρα όμως θα δούμε...

Ο Lothar the Necromancer μου γράφει σε ένα e-mail σχετικά με το Ultima 9 τα εξής:

"Hail, Ανδρέα,

Περιμένοντας ανυπόμονα της collector's edition του Diablo 2, είπα να ξαναδώ το demo του Ultima IX. Λέω, δεν μπορεί, για να έχει τρελαθεί ο Ανδρέας με αυτό θα αξίζει τρομερά. Οντως το παιχνίδι ήταν το κάτι άλλο και την πρώτη φορά το είχα αδικήσει, γιατί είχα ακούσει τόσα κακά από τον ειδικό Τύπο. Οχι ότι δεν υπάρχουν κακά, και μάλιστα τρομερά μέσα στο παιχνίδι, αλλά αυτά υποσκελίζονται μπροστά στα γραφικά, το gameplay, αλλά κυρίως στον κόσμο του παιχνιδιού, που δείχνει να είναι ό,τι πιο οργανωμένο. Μπορεί οι προγραμματιστές της Origin να είναι για να τους βαράς στον τοίχο, όμως οι Artists και κυρίως οι Designers είναι τρομεροί. Αλλά και η μουσική δεν πάει πίσω. Τελικά, για την 'Adventure SOS' μου φαίνεται ότι είχες δίκιο, γιατί με τόσα bugs, όλοι θα χρειάζονται κάποια καθοδήγηση για το παιχνίδι, αν και εγώ ακόμα δεν έφτασα στο να το αγοράσω, καθώς είμαι επιφυλακτικός για τα bugs. Αλήθεια το κουτί μαζί με τα CDs και το manual δεν είχε και κανένα ζουζούνι έτσι για αναμνηστικό, για να προϊδεάσει τον κακόμοιρο χρήστη; Κάποια από τα bugs που παρατήρησα όσο ασχολήθηκα με το demo ήταν:

α) Ενώ προχωρούσα ωραία και καλά, τα arrow keys μου κάτι πάθαιναν και δεν μπορούσα να κουνήσω με τίποτα τον Avatar. Είναι σίγουρο ότι δεν έχει τίποτα το πληκτρολόγιό μου, γιατί ούτε το δεξί κλικ δούλευε (πολύ δυσλειτουργικό το βρήκα, αλλά ευτυχώς έχει και τα arrow keys).

β) Στο inventory μου, όταν προσπαθώ να κουνήσω κάποιο αντικείμενο, μερικές φορές με πετάει στην ψύχρα στο desktop των Windows και εκεί μάλιστα το ποντίκι είναι σαν να κουνιέται σε μία περιοχή 640x480 από όλη την οθόνη. Αυτό κι αν είναι πρόβλημα.

γ) Κάτι για too many items έλεγε και σε εμένα, όμως έσβησα τα save μου και το ξανάπαιξα από την αρχή (δεν είχα πάει και πολύ μακριά) και δεν ξαναπαρουσιάστηκε το ίδιο πρόβλημα (για την ώρα τουλάχιστον).

δ) Αυτά τα bugs θυμάμαι για την ώρα και δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητα. Αλλά και κάτι άλλο που ναι μεν δεν είναι bug, είναι όμως απαράδεκτο. Μιλάω φυσικά για το κολύμπι. Μα καλά, μπορεί να κινηθείς μέσα στο νερό; Δεν φτάνει το τελείως λανθασμένο σύστημα, έχεις και τον πολύ λίγο χρόνο για καταδύσεις λόγω της αναπνοής.

Αυτά για το Ultima. Α, και κάτι τελευταίο: Πώς βλέπεις τους χαρα-


Το δωμάτιο με τους μοχλούς στο πάτωμα και το περιστρεφόμενο μάτι.

κτηρισμούς των αντικειμένων; Δηλαδή έχω δύο πανοπλίες, πώς ξέρω πώς ονομάζεται η καθεμία και πόσο armor έχει;"

Καταρχήν, να σας παρακαλέσω στα e-mails να μου γράφετε και το κανονικό σας όνομα. Ετσι, για την ιστορία, βρε αδελφέ. Επί της ουσίας τώρα. Φίλε, αφού κατάφερες να παίξεις το demo του παιχνιδιού, είσαι ήρωας. Πρέπει να είναι το πιο buggy demo παιχνιδιού που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Μην παρασύρεστε όμως από το demo. Κανένα από τα προβλήματα που συναντάς στο demo δεν υπάρχει στο κανονικό παιχνίδι. Για να σας δώσω να καταλάβετε το μέγεθος του προβλήματος, εγώ το demo του Ultima 9 δεν κατάφερα να το παίξω ποτέ. Μου έκανε crash σχεδόν από την αρχή.

Το όνομα όμως των αντικειμένων στο κανονικό παιχνίδι φαίνεται αν κάνεις τα εξής: Πατάς το πλήκτρο "Q" ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας χέρι. Εν συνεχεία πας τον κέρσορα - χέρι στο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει. Πατώντας τώρα το πλήκτρο "X", θα δεις την περιγραφή αυτού του αντικειμένου. Στο demo δεν ξέρω τι γίνεται, γιατί όπως γράφω και πιο πάνω, εγώ δεν κατάφερα να το παίξω ποτέ.

Ως προς τις πανοπλίες, τώρα, δεν υπάρχει -τουλάχιστον απ' ότι ξέρω- κανένας τρόπος να βρεις τη δύναμη της καθεμίας στο παιχνίδι. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο και εγώ δημοσίευσα στο τεύχος 119 μία λίστα που περιέχει όλες τις πανοπλίες και τα όπλα που συναντάς στο παιχνίδι, μαζί με όλα τα στοιχεία που τα αφορούν, δηλαδή πόση αμυντική αξία ή επιθετική δύναμη έχει το καθένα από αυτά. Φροντίστε να βρείτε το τεύχος αυτό, καθώς είναι υπερπολύτιμο για όσους θέλουν να παίξουν το παιχνίδι, μια και αντίστοιχη σχετική λίστα δεν θα βρείτε πουθενά στο Internet, τουλάχιστον απ' όσο ξέρω. Μη με ρωτήσετε πού τη βρήκα εγώ, γιατί δεσμεύομαι από τον όρκο της αδελφότητας των ξεφωνημένων μάγων, στην οποία ως γνωστόν ανήκω από αρχαιοτάτων χρόνων.


Σε αυτό το pedestal θα τοποθετήσεις το Black Orb.

2. HINTS & TIPS

Το Dungeon Shame στο νησί Trinsic είναι από τα πιο πρωτότυπα dungeons που έχω δει σε ένα RPG. Δεν ξέρω αν η ιδέα ανήκει εξ ολοκλήρου στον Richard Garriott ή όχι, αλλά όποιος και αν το έχει σκεφθεί και σχεδιάσει, του αξίζουν συγχαρητήρια.

Στο dungeon αυτό θα συναντήσεις διάφορα πρόσωπα-μάσκες και μάτια. Κάθε μαρμάρινο πρόσωπο-μάσκα πρέπει να το κτυπάς με ένα Blue Orb. Κάθε χρυσό πρόσωπο-μάσκα πρέπει να το κτυπάς με ένα βέλος. Τα Γκρίζα Μάτια δεν θα σε αντιλαμβάνονται αν είσαι αόρατος. Τα Κόκκινα (μωβ) Μάτια, όμως, θα σε εντοπίσουν ακόμη και αν είσαι αόρατος. Τα περιστρεφόμενα μαγικά βελάκια (darts) θα γυρίζουν πιο γρήγορα όσο πιο πολύ τα πλησιάζεις. Αν κινηθείς τη στιγμή που σημαδεύουν προς τα εσένα θα σε κτυπήσουν.

Μπες στο dungeon, που είναι στο βορινό μέρος του νησιού, έχοντας στην κατοχή σου ένα black potion (σε κάνει αόρατο) και ένα τόξο με αρκετά βέλη. Προχώρησε στο dungeon και άνοιξε την ξύλινη πόρτα. Πάτησε το κόκκινο κουμπί για να δεις πως το κόκκινο μάτι ρίχνει ένα Blue Orb και κτυπά το μαρμάρινο πρόσωπο-μάσκα, εξουδετερώνοντας έτσι τη force filed. Η πόρτα στο βάθος θα κλείσει επειδή το μάτι σε έχει εντοπίσει. Πιες το black potion και προχώρησε γρήγορα στην πόρτα. Μέσα θα δεις δύο μάτια να σε κοιτούν, τα οποία κρατούν κλειστές τις καγκελόπορτες. Προχώρησε στο βάθος του δωματίου, μπροστά από τον πίνακα, στρίψε 180 μοίρες και κοίταξε λίγο ψηλά. Θα δεις ένα χρυσό πρόσωπο-μάσκα. Κτύπα το με το τόξο μέχρι τα δύο μάτια να γυρίσουν και να μην κοιτάνε τις πόρτες. Τώρα πια πήγαινε προς την αριστερή πόρτα (έχοντας τον πίνακα στην πλάτη σου) και από τη στιγμή που το μάτι δεν κοιτά προς αυτήν θα ανοίξει καθώς θα την πλησιάζεις. Προχώρησε στο επόμενο δωμάτιο και στάσου μπροστά από το μαρμάρινο πρόσωπο-μάσκα. Το κόκκινο μάτι θα σου ρίξει πρώτα μία fireball. Απόφυγέ την, αλλά ξαναστάσου μπροστά στο πρόσωπο-μάσκα. Στη δεύτερη βολή θα σου ρίξει ένα Blue Orb. Λίγο πριν αυτό σε κτυπήσει, μετακινήσου. Αν το κάνεις στο σωστό timing, το Blue Orb θα κτυπήσει το πρόσωπο-μάσκα και ένα μέρος του τοίχου θα ανοίξει. Γρήγορα τρέξε και άγγιξε τα δύο αγάλματα που υπάρχουν στο νέο δωμάτιο. Στον τοίχο απέναντι θα εμφανιστούν δύο πρόσωπα-μάσκες. Αν οδηγήσεις ένα Blue Orb πάνω στη δεξιά μάσκα (χρησιμοποιείς την κλασική μέθοδο, στέκεσαι μπροστά της και λίγο πριν σε κτυπήσει το Blue Orb μετακινείσαι), θα ανοίξει ένα μυστικό δωμάτιο με όλους τους δυνατούς τύπους των potions. Αν οδηγήσεις ένα Blue Orb πάνω στην αριστερή μάσκα, ένα μέρος του τοίχου θα πέσει και θα ανοίξει μία νέα έξοδος. Στο επόμενο δωμάτιο εντόπισε το μωβ κουμπί και πάτησέ το. Θα εμφανιστεί στον τοίχο ένα κινούμενο πρόσωπο-μάσκα. Πρέπει να οδηγήσεις ένα Blue Orb πάνω του. Με υπομονή και συνεχείς προσπάθειες θα τα καταφέρεις. Τότε θα ανοίξει ένα νέο μέρος του τοίχου. Πηγαίνοντας εκεί θα σου επιτεθεί ένα ζόμπι. Σκότωσέ το και πάτησε το μπλε κουμπί που βλέπεις εκεί. Ένα force field θα ανοίξει. Πήγαινε στο επόμενο δωμάτιο. Το κουμπί στα δεξιά της πόρτας εμφανίζει ένα μαύρο άγαλμα. Το κουμπί στ' αριστερά της πόρτας κάνει τα αγάλματα να αρχίζουν να αλλάζουν χρώματα. Το μυστικό εδώ είναι να αγγίξεις τα αγάλματα όταν είναι μαύρα. Κάθε άγαλμα που αγγίζεις όταν είναι μαύρο σταθεροποιείται στο χρώμα αυτό. Οταν κάνεις μαύρα και τα επτά αγάλματα, τότε εμφανίζεται


Το κουμπί στην κολόνα, το οποίο θα πατήσεις για να εμφανιστεί το πρώτο χρυσό ασανσέρ.

και ένα όγδοο στο άνοιγμα της πόρτας. Πρόσεξε καλά. Πρέπει τώρα να αγγίξεις αυτό το όγδοο όταν είναι κόκκινο. Κάνοντάς το σωστά, πίσω σου θα εμφανιστεί ένα σεντούκι. Ανοιξέ το και πάρε από αυτό ένα Black Orb. Ισως χρειαστεί να πατήσεις το πλήκτρο "Κ" ενώ είσαι μπροστά από το σεντούκι, για να αποκτήσεις μία καλύτερη θέα του Black Orb και να μπορέσεις να το πάρεις.

Αυτό το μέρος του dungeon το ολοκλήρωσες. Γύρνα τώρα στο δωμάτιο με τα δύο περιστρεφόμενα μάτια και κτυπώντας πάλι το πρόσωπο-μάσκα που είναι ψηλά με το τόξο, στρίψε τα μάτια ώστε να μην κοιτούν προς τις καγκελόπορτες (παρατήρησε ότι το μαύρο άγαλμα έχει εμφανιστεί σε ένα ledge πάνω από το πρόσωπο-μάσκα που πρέπει να κτυπήσεις). Μπες στην άλλη πόρτα από αυτήν που μπήκες πριν. Στρίψε αριστερά και προχώρησε μέχρι να βρεθείς στο δωμάτιο με το τραπέζι και τα πράσινα κουμπιά. Πάτα πρώτα το πάνω πράσινο (αυτό που είναι μόνο του) και θα εμφανιστεί ένα πρόσωπο-μάσκα στον τοίχο απέναντι. Πάτα το κόκκινο στη μέση της κάτω σειράς και ένα Blue Orb θα φύγει προς το πρόσωπο. Μόλις το κτυπήσει και ανακλαστεί, πάτα στη σειρά πρώτα τα πράσινα κουμπιά της κάτω γραμμής από τα αριστερά όπως τα κοιτάς προς τα δεξιά και εν συνεχεία πάτα στη σειρά πάλι τα πράσινα κουμπιά της πάνω γραμμής, πάλι από τα αριστερά όπως τα κοιτάς προς τα δεξιά. Εννοείται ότι κάθε φορά περιμένεις πρώτα το Blue Orb να κτυπήσει το πρόσωπο-μάσκα και εν συνεχεία πατάς το επόμενο κουμπί. Αν τα κάνεις όλα σωστά, ένα μέρος του τοίχου θα πέσει και θα αποκαλυφθούν νέα δωμάτια. Προχώρησε στο επόμενο δωμάτιο προσέχοντας να μην ακουμπήσεις σε κανένα κόκκινο τμήμα του δαπέδου. Εντόπισε τη χρυσή μάσκα στον τοίχο και κτύπησέ την με ένα βέλος. Ενα τμήμα του κόκκινου δαπέδου θα εξαφανιστεί. Προχώρησε προσεκτικά, πηδώντας όπου χρειαστεί, ειδικά το κόκκινο κινούμενο στρώμα, μέχρι να φτάσεις σε ένα κουμπί. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και πάτησε το κουμπί. Αυτό περιστρέφει το μάτι.


Το μαύρο άγαλμα.

Τώρα πρέπει πολύ γρήγορα να φτάσεις στο άλλο δωμάτιο, προτού προλάβει το μάτι να κάνει μία πλήρη περιστροφή, οπότε θα σε δει και θα ενεργοποιήσει μία force field που φράζει την είσοδο στο άλλο δωμάτιο. Θέλει ταχύτητα και προσοχή για να αποφύγεις το κόκκινο κινούμενο δάπεδο. Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο με ένα περιστρεφόμενο μάτι και πολλούς μοχλούς στο έδαφος. Η λογική εδώ είναι να μετακινήσεις τους μοχλούς χωρίς να σε εντοπίσει το μάτι. Θα χρειαστείς αρκετές προσπάθειες, αλλά θα τα καταφέρεις. Φρόντισε να κινείσαι τριγύρω του και να κινείς έναν μοχλό όταν αυτό κοιτά στην ακριβώς αντίθετη μεριά. Κινώντας όλους τους μοχλούς ανοίγεις έναν τοίχο πίσω στο δωμάτιο με το κόκκινο δάπεδο. Πήγαινε εκεί και θα δεις ένα pedestal. Τοποθέτησε σε αυτό το Black Orb που έχεις πάρει και οι τοίχοι θα πέσουν, σχηματίζοντας σκαλιά που σου επιτρέπουν να ανεβείς στο επάνω μέρος αυτού του επιπέδου. Πάτα το κουμπί που βλέπεις σε μία κολόνα για να εμφανιστεί ένα χρυσό ασανσέρ. Ανέβα σε αυτό και θα σε μεταφέρει στο μαύρο άγαλμα που εμφάνισες πριν. Εδώ η λογική είναι να κινηθείς έτσι ώστε να ακουμπήσεις με το σώμα σου τα τρία lights που υπάρχουν εδώ πάνω, να αποκτήσεις το αντίστοιχο χρώμα, και μετά να πηγαίνεις να ακουμπάς κάθε φορά το μαύρο άγαλμα. Ετσι, του μεταφέρεις το φως που έχει περάσει στο σώμα σου. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να αγγίξεις και τα τρία χρώματα (μπλε - κόκκινο - κίτρινο). Απλώς το μπλε φως είναι πανεύκολο, ενώ για το κόκκινο πρέπει πρώτα να πατήσεις το κουμπί που είναι στο περιστρεφόμενο μάτι, που είναι μπροστά του, για να απενεργοποιήσεις ένα barrier. Το κίτρινο φως είναι και το πιο δύσκολο. Κοντά στο μέρος που είναι το μπλε φως υπάρχει μία σκάλα που οδηγεί σε ένα δωμάτιο - καταπακτή. Κάτω θα δεις ένα κουμπί. Πάτησέ το και ένα χρυσό ασανσέρ θα εμφανιστεί κοντά στο μαύρο άγαλμα. Πήγαινε εκεί, ανέβα σε αυτό, και τώρα πήγαινε στο κίτρινο φως. Για να γυρίσεις πίσω, πέσε κάτω από εκεί που είναι το περιστρεφόμενο μάτι στο δωμάτιο με το κόκκινο δάπεδο, απόφυγε το κόκκινο τμήμα και ξανανέβα επάνω.

Πάτα το κουμπί για να καλέσεις το ασανσέρ και άγγιξε το μαύρο άγαλμα με το κίτρινο χρώμα. Μεταφέροντάς του και τα τρία χρώματα, αυτό εξαφανίζεται και μία teleport θα εμφανιστεί στη θέση του. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και ανέβα σε αυτήν για να τηλεμεταφερθείς στην περιοχή που είναι η βάση του Dark Column μέσα σε ένα γυάλινο κλουβί. Μετά από μερικά δευτερόλεπτα θα σου ζητηθεί να πληκτρολογήσεις το Mantra of Honor. Πληκτρολόγησε τη λέξη SUMM, πατώντας μετά το πλήκτρο return/enter, και οι τοίχοι του κελιού θα εξαφανιστούν. Κοιτώντας προσεκτικά στο πάτωμα, στην αντίθετη μεριά από αυτήν του dark column, εντόπισε στο έδαφος πίσω από κάτι "κολόνες" μία teleport και ένα lightning sword. Πάρε το σπαθί, εξοπλίσου με αυτό και πήγαινε και σκότωσε την Wyrmguarfd Eve. Μετά μπες στον Dark column και πάρε το Glyph of Honor. Η συνέχεια δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος στην αναφορά για το πώς "φτιάχνεις" την Chalice of Honor!

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC


Βρίσκοντας το Lightning sword.

The Longest Journey
Σανίδα σωτηρίας για τα adventures;

Τα θέματα που στριφογυρνάνε στο μυαλό μου τον τελευταίο καιρό, και για τα οποία θέλω να γράψω, όλο και πληθαίνουν. Δυστυχώς, όμως, η επικαιρότητα τρέχει και ολοένα καινούρια θέματα έρχονται στο προσκήνιο.

Σ το παρόν άρθρο θέλω να αναφερθώ στο φαινόμενο που λέγεται "The Longest Journey". Ο λόγος για το adventure που σαρώνει τα πάντα στο πέρασμά του και αποτελεί αυτή τη στιγμή τη μεγαλύτερη ελπίδα για την όποια ουσιαστική ανάκαμψη του είδους. Βλέπετε, το The Longest Journey όχι μόνο έχει σαρώσει τις πωλήσεις στην Ευρώπη, αλλά, απ' ό,τι φαίνεται, κατακτά και την Αμερική, γεγονός που -πιστεύω να συμφωνείτε- είναι πολύ σημαντικό.

Στις ΗΠΑ σιγά αλλά σταθερά έχει αρχίσει να δημιουργείται μία "Longest Journey" φρενίτιδα. Ενώ ακόμη δεν έχει γίνει γνωστό αν το παιχνίδι, τελικά, θα κυκλοφορήσει κανονικά εκεί, το ένα μετά το άλλο τα αμερικανικά sites δημοσιεύουν reviews του και σχεδόν όλα το βαθμολογούν με άριστα. Μόνο ένα-δύο sites το έχουν βαθμολογήσει με το απλό (!;) 4,5/5.

Πώς εξηγείται αυτό το φαινόμενο, όταν μάλιστα τα ίδια sites έδωσαν στην πλειονότητά τους μέτριες κριτικές και βαθμολογίες περί το 70-80% στο Gabriel Knight 3;

Προτού προχωρήσω στην ανάπτυξη των σκέψεών μου σχετικά με το φαινόμενο του The Longest Journey, θέλω να σταθώ για λίγο στο Gabriel Knight 3, μια και πολλοί από εσάς με τα γράμματά σας επιμένετε σε μία σύγκριση των δύο παιχνιδιών.

Ξεκινώ γράφοντας ότι για εμένα το Gabriel Knight 1 ήταν από τα καλύτερα adventure games που έχω δει ως σήμερα. Είχε καταπληκτικά για την εποχή του γραφικά, θαυμάσιο σενάριο, το οποίο μόνο κάπου στη μέση έκανε μία μικρή κοιλιά, πάρα πολύ καλούς και σχετικά δύσκολους γρίφους, φοβερούς χαρακτήρες. Το θέμα του παιχνιδιού ήταν επίσης πρωτότυπο, αλλά και πολύ ελκυστικό. Βουντού και μαύρη μαγεία από τους Αφρικανς της Νέας Ορλεάνης, τους απογόνους των σκλάβων που έφεραν οι λευκοί δουλέμποροι στην Αμερική. Οι Αφρικανς έφεραν μαζί τους τα στοιχεία εκείνα που αποτελούσαν την "καρδιά" των θρησκευτικών δοξασιών στις χώρες τους. Κεντρικός χαρακτήρας και ήρωας του παιχνιδιού ήταν φυσικά ο Gabriel Knight, αλλά ηρωίδα δεν ήταν η Grace, η οποία έπαιζε μικρό μόνο ρόλο στο παιχνίδι. Αληθινή πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού ήταν η πανέμορφη Malia, ένας από τους ωραιότερους θηλυκούς χαρακτήρες που έχω δει σε adventure game. Και φυσικά δεν ήταν δυνατόν να μη γεννηθεί ένας σφοδρός έρωτας ανάμεσα σε αυτήν και τον Gabriel. Το παιχνίδι ήταν αρκετά μεγάλο σε διάρκεια δράσης. Ολες οι λεγόμενες ενδιάμεσες σκηνές (animated cut-scenes) δίνονταν με τον ωραιότερο τρόπο που έχω δει σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι ως σήμερα. Η ιστορία παρουσιαζόταν με τη μορφή φωτογραφιών κόμιξ που εμφανίζονταν σταδιακά, η μία μετά την άλλη, μέχρι να γεμίσουν την οθόνη. Εξαιρετική και αξεπέραστη παρουσίαση. Το παιχνίδι συνοδευόταν από ένα πανέμορφο μικρό φυλλάδιο, γραμμένο και εικονογραφημένο σαν κόμιξ, το οποίο διηγούνταν το πραγματικό background της ιστορίας του παιχνιδιού. Από τα ωραιότερα συνοδευτικά φυλλάδια που έχω δει σε παιχνίδι. Συνολικά το Gabriel Knight 1 ήταν και είναι από κάθε πλευρά εκπληκτικό, εντυπωσίασε τους πάντες και δημιούργησε έναν μύθο γύρω



Η φωτογραφία από το εξώφυλλο του ειδικού CD που κυκλοφόρησε η FunCom για το The Longest Journey.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

από αυτό. Το βαθμολογώ με άριστα, δηλαδή 10/10.

Το Gabriel Knight 2 ήταν με βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς και περιείχε εξίσου τρομερούς χαρακτήρες - ειδικά αυτός ο Von Glower είναι από τους ωραιότερους χαρακτήρες που έχω δει σε computer game. Η ύπαρξή του αποτελεί ίσως το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού, ενώ κερδίζει τις εντυπώσεις ακόμη και απέναντι σε αυτόν τον Gabriel. Μην ξεχάσω, βέβαια, και τη φοβερή κουκλάρα που έριχνε στην αγκαλιά σου. Το σενάριό του ήταν εξαιρετικά δυνατό και στηριζόταν σε μία πολύ πρωτότυπη ερμηνεία του μύθου των λυκανθρώπων. Επίσης, ήταν το πρώτο παιχνίδι για το οποίο έχει γραφτεί μία, μικρή έστω, όπερα, η οποία παρουσιαζόταν ολόκληρη μέσα σε αυτό. Παρ' όλα αυτά, σου άφηνε την εντύπωση ότι κάτι του έλειπε, καθώς δεν είχε τη μαγεία του πρώτου της σειράς, την "αύρα" του, που λέμε. Πάντως, από κάθε πλευρά ήταν και είναι μία καθ' όλα αξιοσέβαστη συνέχεια του πρώτου. Το βαθμολογώ σχεδόν με άριστα, δηλαδή 9/10.

Το Gabriel Knight 3 υπήρξε για μένα μία μικρή απογοήτευση. Το system engine του το θεωρώ απογοητευτικό, η γραφική απόδοση των χαρακτήρων του δεν μου άρεσε καθόλου, ενώ το σενάριό του είναι επίσης μέτριο, αφού το μύθο που πραγματεύεται τον έχουμε δει ήδη σε πολλές και διαφορετικές εκδοχές. Το πιο σημαντικό όμως μειονέκτημα είναι, κατά τη γνώμη μου, το γεγονός ότι περιέχει μερικούς τελείως παράλογους γρίφους, τη στιγμή που οι γρίφοι του έπρεπε να ακτινοβολούν από πρωτοτυπία και εξυπνάδα - αν φυσικά ήθελε να πετύχει. Δυστυχώς, δεν αντέχει σε καμία σύγκριση με τα άλλα δύο της σειράς. Ετσι κι αλλιώς, δεν περίμενα, από όσα είχα διαβάσει και δει προτού κυκλοφορήσει επίσημα, κάτι το σπουδαίο. Το βαθμολογώ σχεδόν χαριστικά με καλώς, δηλαδή 6,5-7/10.



Ξέρω ότι στεναχωρώ πολλούς fans της σειράς, αλλά αυτό πιστεύω για το Gabriel Knight 3. Η απογοήτευση που ένιωσα από το τρίτο της σειράς είναι τόσο μεγάλη, ώστε εξαφάνισε σχεδόν όλα τα θετικά συναισθήματα και τις προσδοκίες που είχαν συσσωρεύσει στα δύο πρώτα της σειράς. Αντε να κυκλοφορήσει κάποια στιγμή και ένα τέταρτο. Δεν το πολυπιστεύω, αλλά λέμε... Για να πετύχει όμως και να δώσει μία νέα ώθηση στη σειρά, πρέπει να είναι κάτι παραπάνω από άριστο. Μπορεί η Jane Jensen να αντέξει σε αυτήν την πίεση και να μας ξαναδώσει ένα Gabriel Knight 1 ή ένα Gabriel Knight 2; Προσωπικά το βλέπω πολύ χλωμό. Νομίζω ότι ούτε η ίδια πιστεύει κάτι τέτοιο τώρα πια. Δείχνει από κάθε πλευρά κορεσμένη. Εξάλλου βρήκε καινούριο ενδιαφέρον στη συγγραφή και την κυκλοφορία των βιβλίων της.

Και επιστρέφουμε στο The Longest Journey. Είμαι περήφανος γιατί το προαίσθημά μου με το παιχνίδι αυτό λειτούργησε στο... μάξιμουμ. Εγραψα γι' αυτό, πίστεψα σε αυτό, όταν κανείς άλλος δεν μιλούσε ή δεν έδειχνε να ασχολείται μαζί του. Τελικά, αποδείχτηκε "διαμάντι".

Το παιχνίδι έχει ένα ωραιότατο από κάθε πλευρά σενάριο. Μιλάει για τη συνύπαρξη δύο κόσμων, αυτών της επιστήμης και της μαγείας. Η ισορροπία μεταξύ τους, μεταξύ της τάξης και του χάους, μεταξύ της πραγματικότητας και του ονείρου, είναι η πρωταρχική δύναμη του σύμπαντος. Χωρίς την ισορροπία δεν υπάρχει τίποτα. Χωρίς αυτήν την ισορροπία ο κόσμος θα κατέρρεε. Δυστυχώς, ο δωδέκατος φρουρός, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την ισορροπία αυτή, εγκατέλειψε τη θέση του στην ενδιάμεση ζώνη. Και δεν υπάρχει κανείς για να εξισορροπήσει τις αντίθετες δυνάμεις. Η ώρα των μεγάλων προφητειών έχει φτάσει και τώρα πια υπάρχει μία και μόνη ελπίδα για τους δίδυμους κόσμους των Stark και Arcadia. Το όνομα της ελπίδας αυτής είναι April Ryan. Πρόκειται για μία χαρισματική γυναίκα, μία Shifter, που έχει τη μοναδική ικανότητα να μετακινείται ανάμεσα στους δύο αυτούς κόσμους. Ενα σενάριο που μας θυμίζει τις παλιές, καλές εποχές που τα adventure games κυριαρχούσαν στο χώρο των computer games. Ολα αυτά, μάλιστα, σε μία στιγμή που αντίστοιχα σενάρια δεν κυκλοφορούν πια. Βλέπετε αυτό που κυριαρχεί πια είναι η βία, τα ζόμπι, τα βαμπίρ, γενικότερα τα τέρατα κάθε είδους, οτιδήποτε περιέχει αίμα. Οσο περισσότερο αίμα τόσο το καλύτερο. Αναφερόμενος, δε, ειδικότερα στα adventure games, με δυσκολία μπορούμε πια να δούμε και κάποιο παιχνίδι με θέμα επιστημονικής φαντασίας ή μυστηρίου γενικότερα.

Τα γραφικά του είναι φανταστικά. Οσοι έχετε μία από τις τελευταίες κάρτες γραφικών θα ξετρελαθείτε μαζί του. Πραγματική αισθητική απόλαυση. Το παιχνίδι είναι σχετικά μεγάλο, αλλά όχι ιδιαίτερα δύσκολο. Το μεγαλύτερο όμως ατού είναι η τρομερή προσωπικότητα της ηρωίδας του, της πανέμορφης April Ryan (όσο και αν ο φίλος μου Ηλίας Μανεσιώτης δεν προτιμά την April αλλά τη φίλη της).

Ενα εξαίρετο adventure έχει όλες τις προϋποθέσεις να γίνει επιτυχία. Ωστόσο δεν αρκεί μόνο αυτό. Χρειάζεται και μία σειρά άλλων κινήσεων, για να μπορέσει το παιχνίδι να σπάσει τα φράγματα που υψώνονται γύρω του. Εδώ ακριβώς είναι που κέρδισε το στοίχημα η FunCom. Ανέπτυξε μία πρωτοφανή για τα δεδομένα του χώρου πολιτική προώθησης του προϊόντος της. Είχε την ιδέα να χρησιμοποιήσει για την αναπαράσταση της April ένα από τα πιο αγαπητά στους νέους της χώρας της μοντέλο. Την ίδια ακριβώς πολιτική ακολούθησε και στις υπόλοιπες χώρες της Ευρώπης, όπου επιπλέον κυκλοφόρησε το παιχνίδι στις εθνικές γλώσσες τους. Δηλαδή δεν αρκέστηκε να μεταφράσει όλα τα κείμενα και τις ομιλίες στις αντίστοιχες γλώσσες, αλλά έκλεισε συμφωνία σε κάθε χώρα με μία πολύ αγαπητή στο νεανικό κοινό τραγουδίστρια ή μοντέλο ή ηθοποιό, η οποία δάνειζε στην ηρωίδα τη φωνή της. Με τον τρόπο αυτό έσπασε όλα τα ρεκόρ πωλήσεων στις περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες. Πραγματικός θρίαμβος. Φυσικά, δεν σταμάτησε εδώ. Εκλεισε μία συμφωνία με το MTV και έφτιαξε ένα ειδικό μουσικό βίντεο που θα παίζεται από το κανάλι. Ταυτόχρονα κυκλοφόρησε ένα ειδικό CD που περιέχει το κομμάτι αυτό. Επιθετική διαφημιστική πολιτική σε όλο της το μεγαλείο. Ανάλογη καμπάνια μόνο το Tomb Raider είχε κάνει.

Με όλα αυτά αλλά και -επιμένω- με δεδομένη τη μοναδική αξία του παιχνιδιού, την οποία κανείς δεν μπορεί να παραβλέψει, δημιούργησε μία τεράστια φήμη γύρω από το όνομά του. Η FunCom κατόρθωσε σε χρόνο-ρεκόρ να κάνει το The Longest Journey ένα παιχνίδι cult. Και μόνο αυτό έφτανε για να ξετρελάνει τους Αμερικανούς, οι οποίοι με τη σειρά τους το υμνούν. Εδώ και περίπου δύο χρόνια δεν έχουν ξαναγράψει τόσο κολακευτικά σχόλια για ένα adventure. Αυτό ακριβώς πιστεύω ότι είναι το πιο θετικό στοιχείο για τα adventure games στη δύσκολη αυτή περίοδο που περνάμε.

PC



τα αμιλητα

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

"On Monday, June 19th, David Bowie will perform a special concert for BowieNet MEMBERS ONLY in New York City at The Roseland Ballroom, 239 W. 52d St., New York. No tickets will be sold to the general public for this show" / αυτή η πρόσκληση μου ήρθε μέσω e-mail από το BowieNet κι έκανε τα σάλια μου να τρέχουν / προχωρημένα πράγματα από προχωρημένα άτομα μέσα από τα προχωρημένα τους sites / άσχετα αν εγώ δεν μπορώ να ανταποκριθώ, δηλαδή να μπω σ' ένα αεροπλάνο και να πετάξω μέχρι τη Νέα Υόρκη για να δω τον David Bowie να παίζει ζωντανά για τα members only / αλλά ακόμα κι αν είχα τις απαιτούμενες 200.000 δρχ., δεν έχω τα προσόντα, τις συστάσεις ή έστω κάποιο μέσον για να μου χορηγήσουν τη βίζα εισόδου στο Αμέρικα / οπότε ας αρκεστώ να δω τον Bowie "live" στο Nomad Soul / κι αν θέλω ντε και καλά να πετάξω πάνω απ' τον Ατλαντικό, μπορώ να φορτώσω στον σκληρό ένα Flight Simulator / κι όπως θα περνώ πάνω απ' τη Νέα Υόρκη ας τους στείλω και κανέναν πύραυλο αέρος-εδάφους να έχουν να με θυμούνται **/ τελικά, πάλι με virtual reality θα τη βγάλουμε / κι αν οι άσχετοι τη βλέπουν υποτιμητικά και κάνουν πως τη σνομπάρουν, εμείς οι κομπιουτεράδες ξέρουμε ότι βρισκόμαστε μόλις ένα βήμα, άντε δύο, πριν από την ολοκλήρωση της μαγείας /** από την εμφάνισή του στον πλανήτη αυτό ο άνθρωπος έμαθε να προεκτείνει τον εαυτό του μέσα από την τεχνολογία και τις εφευρέσεις / όμως η προσομοίωση της ανθρώπινης σκέψης δηλαδή, η τεχνητή νοημοσύνη είναι σχετικά πρόσφατη ιστορία / αν και η έρευνα ακόμα βρίσκεται στα σπάργανα μπορούμε να διακρίνουμε τρεις βασικούς προσανατολισμούς / η πρώτη προοπτική θέλει την εξομοίωση της ευφυΐας μέσα από την ανάπτυξη υπολογιστικού κώδικα π.χ. ο υπερυπολογιστής Deep Blue της IBM που κέρδισε στο σκάκι τον Κασπάροβ / μια άλλη προσέγγιση πρεσβεύει τη δημιουργία λογισμικού που μπορεί να μαθαίνει και να αυτοεξελίσσεται μόνο του όπως το ρομπότ Sojourner που εξερεύνησε τον Άρη / η τρίτη προοπτική προσεγγίζει την τεχνητή νοημοσύνη μέσα από τα λεγόμενα "νευρωνικά δίκτυα" που βασίζονται σε παράλληλους επεξεργαστές και όχι σε σειριακούς / δεν ξέρω ποιοι θα καταφέρουν πρώτοι να παρουσιάσουν αποτελέσματα, όμως η ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης θα φέρει μια νέα εποχή στους υπολογιστές και στις σχέσεις τους με τους ανθρώπους / αυτό που χρειάζεται είναι να ξεφύγουμε από τη μηχανιστική λογική της καρτεσιανής φυσικής και να ξανα-ανακαλύψουμε το μυστικιστικό περιεχόμενο της φύσης / έτσι θα αποκτήσουμε μια ιδανική τεχνολογία που δεν θα διαφέρει από τη μαγεία σύμφωνα με τον πρωταρχικό νόμο του Arthur C. Clarke / η καλλιέργεια της φαντασίας με σκοπό την αλληλεπίδραση στην πραγματικότητα ήταν μέχρι χτες η κλασική τεχνική των μάγων / οι εποχές αλλάζουν όμως, το ίδιο και οι αντιλήψεις / η πληροφορική χέρι-χέρι με την κβαντική φυσική εισχωρεί στον υποατομικό χώρο και καταρρίπτει τις κατεστημένες αντιλήψεις / ανάλογα με τον τρόπο παρατήρησης η ύλη άλλοτε έχει μορφή σωματιδίων κι άλλοτε μορφή κυμάτων / αυτός ο διπλός χαρακτήρας των υποατομικών σωματιδίων γκρεμίζει το μύθο της αντικειμενικότητας / καλά να πάθει, όμως, γιατί είχε ένα τουπέ και ποτέ δεν τη χώνεψα / εγώ πάντα υποστήριζα την υποκειμενικότητα και τον Παναθηναϊκό / κι όπως καταλαβαίνετε είμαι υπέρ της αναγραφής του θρησκεύματος στις ταυτότητες / γιατί η Πανάθα δεν είναι ομάδα, είναι θρησκεία! / με το δεξί πλήκτρο του mouse κάνω delete την πραγματικότητα και μέσα απ' το φακό μιας USB κάμερας βλέπω το γάμο της επιστήμης με το μυστικισμό / με κουμπάρο την πληροφορική και παράνυφους τα κομπιούτερ, ένα home PC δεξιά κι ένα laptop αριστερά, και με τον Κράτσα να μοιράζει κουφέτα σαν να είναι βραβεία του Grand Prix / κι εμείς, πού θα είμαστε εμείς; / πού αλλού, μάλλον in-touch on-line με κάποιου είδους τεχνο-μάγους / τις δικτυακές κοινότητες που τείνουν να εξαλείψουν όλους τους περιορισμούς που επιβάλλει ο πραγματικός κόσμος **/ σαν τους Extropians ή τους Transhumanists που έχουν τη βάση τους στην Καλιφόρνια και πιστεύουν πως το μυαλό είναι ένας υπολογιστής φτιαγμένος από**



κύτταρα / απορρίπτουν τις συμβατικές λειτουργίες του σώματος και θεοποιούν τη σκέψη και την πληροφορία / χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο ως κοινωνικό εργαστήρι και πειραματίζονται με ανακατασκευές του εαυτού τους / θεωρούν πως η εξέλιξη του είδους θα γίνει μέσα από την υπέρβαση της ύλης και θα φτάσουμε στο σημείο να αποθηκεύουμε τις νοητικές μας πράξεις στο Internet / προχωρώντας ένα βήμα παραπέρα θα μπορούμε να σώσουμε όλα τα δεδομένα προσομοίωσης μιας προσωπικότητας / η οποία θα ζει συνδεδεμένη σε ένα υπερδίκτυο και θα μπορεί να συνδιαλέγεται με άλλες virtual προσωπικότητες, ανεξάρτητα από τον βιολογικό της φορέα που μπορεί να έχει πεθάνει ή να μην υπήρξε ποτέ / έτσι με την απουσία ενός σταθερού εαυτού οδηγούμαστε στην ανυπαρξία του ατομικισμού, αλλά παράλληλα κατακτάμε την αθανασία τουλάχιστον μέχρι να κάνουν format στον σκληρό και τα σβήσουν όλα / πάντως εγώ προτιμώ να κουβαλάω τη σάρκα μου και να πεθαίνω για πάρτη της, παρά να είμαι data και να υπάρχω αιώνια αποθηκευμένος σε ένα DVD ή να ζω όταν με κάνουν upload σε ένα site / **εντάξει, μ' αρέσει να προεκτείνω ή να διορθώνω τον εαυτό μου μέσα από την τεχνολογία, όμως είμαι επιφυλακτικός σε σχέδια τύπου: "τεχνολογική προσομοίωση της συνειδησης" / το έχω δει το έργο / αμέτρητες κινηματογραφικές ταινίες και computer video games με το ίδιο σενάριο, η μηχανή που αποκτά συνείδηση και παίρνει το κουμάντο στα "χέρια" της π.χ. ο Shodan στο System Shock 1 2** / ως γνήσιο δημιούργημα του ανθρώπου με την paranoia ως πρώτη εντολή στο context menu, υποπίπτει στην ύβρη και στρέφεται ενάντια στο δημιουργό της / μέσα στο γενικό χαμό ένα dll αρπάζει ένα plasma-gun από ένα save του Quake II.05b και... game over / όσο για τον Shodan και το System Shock, θα τα μάθατε τα νέα για το κλείσιμο της Looking Glass / μίας από τις πιο αγαπημένες μου εταιρίες και δημιουργού κάποιων πολύ επιτυχημένων τίτλων που, όμως, φαίνεται πως δεν ήταν αρκετοί για να τη σώσουν από τη χρεοκοπία / οι περισσότεροι σχεδιαστές της θα απορροφηθούν από την Eidos μάλλον, κι όσο για τον Rich Carlson νομίζω πως δεν θα δυσκολευτεί να βρει εκδότη για το "Thief 3", το τελικό ξεζούμισμα μιας πολύ καλής ιδέας / αν και το άτομο κατάφερε στο "Thief 2" να ξεπεράσει κάθε προηγούμενο και να δώσει στην κυκλοφορία παιχνίδι με 82? bugs / τα οποία, βέβαια, διορθώθηκαν με τη διάθεση σχεδόν παράλληλα με την εμφάνιση του παιχνιδιού του patch 1.18 / το πρώτο Thief ήταν κα-τα-πλη-κτικό, το δεύτερο δεν προσφέρει τίποτα καινούριο ως ένα σκέτο expansion pack / όσο για τα bugs, χμμμ... / μου φαίνεται πως είναι κάτι περισσότερο από λανθασμένος κώδικας / όλοι μας έχουμε έρθει σε επαφή με bugs που υπάρχουν ή δεν υπάρχουν ανάλογα με τα κέφια τους / σαν να ακολουθούν κάποιους δικούς τους κρυφούς νόμους / αγαπητοί μου αναγνώστες, τα ρα τα τζουμ, τα ρα τα τζουμ, υποδεχτείτε το: "φάντασμα στη μηχανή" / **όταν η ανάμειξη διαφορετικών μορίων ξεπερνά ένα συγκεκριμένο επίπεδο πολυπλοκότητας, αρχίζει να αυτό-οργανώνεται σε ζωντανές υπάρξεις / έτσι και η πληροφορική δηλαδή ο κώδικας, τα dada του software, όταν τα μόριά της ξεπεράσουν κάποια πολυπλοκότητα, θα μετατραπούν σε ζωντανές οντότητες / κάπως έτσι αρχίζει να αποκτά υλική υπόσταση το γνωστό "φάντασμα στη μηχανή", με το οποίο έχετε έρθει όλοι σε επαφή** / είναι όταν το computer αρνείται να συνεργαστεί ή κάνει τα τρελά του / ψάχνεις και ξαναψάχνεις και δεν βρίσκεις τι φταίει, αλλά αρκεί ένα restart κι όλα ξαναδουλεύουν στην εντέλεια / ο Αρθουρ Καίσλερ έβλεπε ως φορέα την τεχνο-συνείδηση που έχει αναπτύξει από μόνη της η τεχνολογία, ενώ ο Τίμοθυ Λήρι πίστευε πως το φάντασμα αυτό είναι δημιούργημα της ανθρώπινης τάσης για έλεγχο και καταστολή / η κβαντική φυσική παραδέχεται πως οι σκέψεις που χαράσσουν ένα σχέδιο ή ακολουθούν ένα πλάνο δημιουργούν σκεπτομορφές και τις εφοδιάζουν με την απαραίτητη υλική υπόσταση σκέφτομαι άρα υπάρχω και... / να 'μαστε πάλι στα χωράφια της μαγείας! / στους ανήλιαγους λειμώνες που φυτρώνει ο ασφόδελος / Might & Magic No.17 - The Last Xematiasma δες κριτική του Ανδρέα jr -σαββατοκύριακο- Τσουρινάκη στο "PC Master" T. 1440 / αυτό το φάντασμα, που λέτε, φωλιάζει μέσα στα μηχανήματά μας και δεν ξέρω πώς θα καταφέρουμε να το εξοντώσουμε / αν και νομίζω πως είναι καλύτερα να το βρούμε και να γίνουμε φιλαράκια θα έχει πολλά να μας αποκαλύψει / όσοι από εσάς ξέρετε κάτι σχετικό με το παραπάνω "ghost in the machine" στείλτε e-mail στη διεύθυνση: eparatoss@hotmail.com

ΓΡΑΦΕΙΟ @simos @militos



[no more] Broken Sword

M.E.S.S.

Ο... πολυτεχνίτης

"Mess" στα αγγλικά σημαίνει ακαταστασία. Αμ, πώς, μόνο ο Πατρίκος θα παραδίδει μαθήματα ξένων γλωσσών; Ωστόσο, ο εξομοιωτής που θα παρουσιάσουμε σε αυτό το τεύχος κάθε άλλο παρά ακατάστατος είναι. Πήρε την ονομασία του από τα αρχικά των λέξεων Multi Emulator Super System και τα χαρακτηριστικά του δικαιολογούν απόλυτα τον φιλόδοξο τίτλο του, μια και εξομοιώνει περισσότερα από... 40 συστήματα!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Είναι γνωστές οι θεωρίες που σχολιάζουν τη σχέση της ποιότητας με την ποσότητα. Οι έννοιες αυτές επηρεάζουν άμεσα η μία την άλλη και στις περισσότερες περιπτώσεις είναι ασυμβίβαστες. Είναι λοιπόν επόμενο να αντιμετωπίσετε στην αρχή τον MESS με καχυποψία. Ομως, οι επιδόσεις του προγράμματος διαψεύδουν όλα τα προγνωστικά και του δίνουν μία περίοπτη και τιμητική θέση στον κόσμο των εξομοιωτών. Γνωρίζετε, βέβαια, πως το γνωστό site Emucamp δημοσιεύει κάθε χρόνο μία λίστα με τους καλύτερους emulators. Τη χρονιά που πέρασε, το MESS κατέλαβε την πέμπτη θέση, μπροστά από μεγαθήρια, όπως το Virtual Gamestation της Connectix και το εξαιρετικό ZSNES.

Το στοιχείο που ανεβάζει τους προγραμματιστές του MESS πολύ ψηλά στην εκτίμηση του κοινού είναι οι φιλελεύθερες αντιλήψεις που έχουν για την εξέλιξη του προγράμματός τους: Εχουν απελευθερώσει τον προγραμματιστικό κώδικα (ούτως ή άλλως, είναι δανεισμένος από τον αντίστοιχο του MAME) και ενθαρρύνουν τους χρήστες να συνδράμουν στην προσπάθειά τους, αφού έχουν δηλώσει ότι δέχονται οποιαδήποτε βελτίωση ή σχόλιο πάνω στον emulator.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΤΡΕΞΩ ΤΟ MESS;

Το πρόγραμμα θα το βρείτε - ως συνήθως - στο συνοδευτικό CD του "PC Master". Από εκεί και πέρα, αν θέλετε να ασχοληθείτε με κάποια παιχνιδομηχανή, το μόνο που χρειάζεστε είναι τα παιχνίδια της επιλογής σας. Αυτά είναι δυνατόν να βρεθούν σε πολλά sites, ωστόσο, η δική μου πρόταση θα είναι - για ακόμα μία φορά - το Emusanet (www.emusanet.com). Στην περίπτωση που θέλετε να εξομοιώσετε κάποιον υπολογιστή, θα πρέπει να βρείτε και να κατεβάσετε και το αντίστοιχο bios. Τα αρχεία αυτά είναι δυσεύρετα, όμως, τη λύση δίνει ένας φίλος από τα παλιά, το ισπανικό Emulatronia (www.emulatronia.com). Από την κεντρική σελίδα επιλέξτε "Consolas" και στη συνέχεια "Multi Sistema". Στο κάτω μέρος της σελίδας που θα εμφανιστεί, υπάρχουν links που θα σας οδηγήσουν στην ανεύρεση των ζητούμενων αρχείων. Τα bios πρέπει στη συνέχεια να τοποθετηθούν στον αντίστοιχο φάκελο, ώστε να τα εντοπίσει το MESS. Για παράδειγμα, αν έχετε το kick.rom της Amiga και έχετε εγκαταστήσει τον emulator στο φάκελο c:\MESS\, το αρχείο (αποσυμπιεσμένο, πάντα) πρέπει να τοποθετηθεί στο φάκελο c:\MESS\ROMS\AMIGA\.

ΠΟΙΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ MESS ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΩ;

Υπάρχουν τρεις τρόποι να τρέξετε το MESS. Ο πρώτος είναι να δοκιμάσετε την τύχη σας με την έκδοση του προγράμματος για DOS. Βέβαια, η μέθοδος αυτή δεν συνιστάται σε όσους δεν διαθέτουν γερά νεύρα, μια και η παντελής απουσία GUI υποχρεώνει το χρήστη να πληκτρολογήσει μία ατέλειωτη σειρά από παραμέτρους και ρυθμίσεις. Πρέπει να δηλώνετε κάθε φορά, εκτός από το παιχνίδι που θέλετε να παίξετε, το όνομα του συστήματος (π.χ. Amiga, Atari...) και τη θέση του αντίστοιχου bios. Χώρια την εντολή που πρέπει να προσθέσετε, αν θέλετε να αλλάξετε κάποιο από τα default settings. Η διαδικασία περιγράφεται, βέβαια, με μεγάλη σαφήνεια στο συνοδευτικό readme του προγράμματος, αλλά δεν παύει να είναι πολύπλοκη και απαγορευτική για το χομπίστα, που απλώς θέλει να παίξει το αγαπημένο παιχνίδι του.

Μία δεύτερη επιλογή είναι να χρησιμοποιή-



Δύο μεγάλοι αντίπαλοι, ο Sonic και ο Mario, διασταυρώνουν τα ξίφη τους.



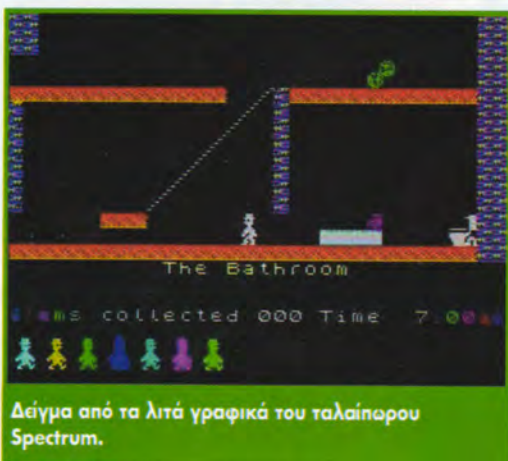
Το Gargoyle's Quest, παλιό κι αγαπημένο action/RPG για το Gameboy.



Φαντάσματα! Το Space Quest 2 τρέχει σε MDA!

σετε την έκδοση του DOS, σε συνδυασμό με κάποιο από τα frontends που θα βρείτε στο CD του "PC Master". Δυστυχώς, όμως, στην προκειμένη περίπτωση τα προγραμματάκια αυτά, που μας λύνουν συνήθως τα χέρια, είναι εξαιρετικά δύσχρηστα! Σε πολλές περιπτώσεις θα χρειαστεί να αλλάξετε "με το χέρι" τα .ini αρχεία τους, κάτι παράλογο για μία εφαρμογή που έχει ως κύριο στόχο την εύκολη και γρήγορη ρύθμιση των παραμέτρων...

Οπότε καταλήγουμε στην έκδοση του MESS για Windows. Μπορεί να χρειάζεται ισχυρότερο σύστημα για να λειτουργήσει στην εντέλεια, περιορίζει όμως τις δυσκολίες του χειρισμού στο ελάχιστο. Ουσιαστικά, πρόκειται για προσαρμογή της έκδοσης για Windows του MAME πάνω στο MESS. Η εκτέλεση κάποιου παιχνιδιού συνοψίζεται σε μία διαδικασία τεσσάρων απλών βημάτων: Από τη λίστα των διαθέσιμων συστημάτων επιλέγετε αυτό που σας ενδιαφέρει. Στη συνέχεια, κάνετε πάνω σε αυτό δεξί κλικ και από το menu επιλογών που εμφανίζεται επιλέγετε "Properties". Εδώ μπορείτε να αλλάξετε κατά βούληση τα χαρακτηριστικά της εξομοίωσης (π.χ. την ποιότητα του ήχου, την ανάλυση, τη χρήση ή όχι scanlines κ.λπ.). Τώρα, από το menu "Options" διαλέξτε κάποιο image και τοποθετήστε στο εικονικό drive το παιχνίδι που θέλετε να παίξετε. Τέλος, κάνετε διπλό κλικ πάνω στο όνομα του συστήματος που θέλετε να εξομοιώσετε. Υπενθυμίζω ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής κάποιων επιπλέον παραμέτρων μέσω ενός καταλόγου που εμφανίζεται με το πλήκτρο TAB.



Δείγμα από τα λιτά γραφικά του ταλαίπωρου Spectrum.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ

Το MESS εξομοιώνει περισσότερα από 40 συστήματα. Οπως είναι κατανοητό, δεν είναι δυνατόν να παρουσιαστούν όλα εδώ. Επέλεξα να αναφερθώ στα δημοφιλέστερα από αυτά, οπότε, προς αποφυγή παρεξηγήσεων, ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη αν στη λίστα που ακολουθεί δεν βρείτε το αγαπημένο σας μηχάνημα...

IBM PC 8088: Εχετε ακούσει, βέβαια, για εξομοίωση διάφορων υπολογιστικών συστημάτων στον προσωπικό σας υπολογιστή. Αλλά, για εξομοίωση PC έχετε ακούσει; Τι νόημα μπορεί να έχει κάτι τέτοιο; Συμβαίνει όμως πολλές φορές να θέλετε να παίξετε κάποιο παμπάλαιο παιχνίδι, έτσι, για να θυμηθείτε τις ένδοξες εποχές της Hercules και του θρυλικού SimCGA (Γιάννη Μπελούρη!), και να μην μπορείτε. Βλέπετε, ο υπερσύγχρονος υπολογιστής σας μπορεί να "καταπίνει" μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα ακόμα και τις πιο πολύπλοκες εντολές του AutoCAD, όμως παράλληλα τρέχει αφύσικα γρήγορα το Kick Off και παρουσιάζει ένα μισητό "Runtime Error", αν επιχειρήσετε να φορτώσετε το Shadowgate. Το MESS αναλαμβάνει να σας βγάλει, για ακόμα μία φορά ασπροπρόσωπους, φέρνοντας το μαγικό κόσμο του 8088 στο δωμάτιό σας. Μάλιστα, κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες, η μία με κάρτα γραφικών Hercules και η άλλη με CGA.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Η πρώτη είδηση αφορά στον Βασιλιά των emulators, το MAME. Κυκλοφόρησε η έκδοση 0.37 b4, που υποστηρίζει ακόμα 5 παιχνίδια, τα: Victory, Hana Awase, Hit the Ice, Rambo III και Quiz Sekai.

Κυκλοφόρησε η καινούρια έκδοση (0.73) του Gens (για Genesis). Εχουν γίνει σημαντικές βελτιώσεις στο interface του προγράμματος, ενώ έχει εξαλειφθεί ένα πολύ σημαντικό bug, που προκαλούσε το "crash-άρισμα" του εξομοιωτή κατά τη διαδικασία εντοπισμού των MMX του υπολογιστή.

Το Game Launcher είναι ένα Frontend που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς διαφορετικούς emulators. Μέχρι στιγμής, προσφέρει τις χρήσιμες υπηρεσίες του σε αυτούς που θέλουν να τρέξουν τους: MAME, Nesticle, RockNES, ZSNES, Snes9x, Callus, Stella, and Genecyst. Μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε την τελευταία έκδοσή του στη διεύθυνση: http://www.emucamp.com/files/gl092.zip.

Κυκλοφόρησε επιτέλους ένα καινούριο .ini αρχείο για τον UltraHLE. Βέβαια, δεν πρόκειται για επίσημη κυκλοφορία, αλλά αυτό ουδόλως μας απασχολεί, μια και, όπως φαίνεται, προσθέτει αρκετά παιχνίδια, όπως το Mahjong 3, και βελτιώνει σημαντικά τις επιδόσεις του εξομοιωτή σε ήδη υποστηριζόμενους τίτλους (Goldeneye). Μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση: http://www.emucamp.com/files/UltrainiHLE-PR.zip.

Η ολοκαίνουρια Voodoo 5 στο πλευρό των εξομοιωτών! Στα επίσημα sites των Bleem! και UltraHLE μπορείτε να βρείτε φωτογραφίες με τους δημοφιλείς emulators να τρέχουν με τη βοήθεια του νέου όπλου της 3dfx.

EMULATORS' CORNER

AMIGA: Σχετικά πρόσφατα το MESS απέκτησε και τμήμα εξομοίωσης της "Μεγάλης Κυρίας" των home computers. Βέβαια, προς το παρόν τουλάχιστον, το αποτέλεσμα δεν συγκρίνεται με τις επιδόσεις που προσφέρουν οι παλιοί και δοκιμασμένοι Fellow και WinUAE. Δεν υπάρχει ήχος, ενώ τα περισσότερα παιχνίδια δεν υποστηρίζονται ακόμα. Ομως δεν πρέπει να παραβλέπουμε το γεγονός ότι οι προαναφερόμενοι εξομοιωτές είναι σχεδόν "νεκροί", ενώ το MESS παραμένει ένας ζωντανός οργανισμός, με πολλά περιθώρια βελτίωσης.

ATARI 7800: Από τη μεγάλη σειρά των μηχανημάτων της Atari επέλεξα να παρουσιάσω το 7800, για έναν πολύ σημαντικό, κατά τη γνώμη μου, λόγο: Πριν από την κυκλοφορία του MESS, κανείς - απ' όσο τουλάχιστον γνωρίζω- δεν είχε ασχοληθεί με την εξομοίωση του εν λόγω συστήματος. Ομως, η γνωστή πολιτική των προγραμματιστών του MESS (περιγράφεται στη γλώσσα του λαού μας με τη φράση "όλα τα σφάζω, όλα τα μαχαιρώνω") ξανάδωσε ζωή στο ταλαίπωρο μηχάνημα, έστω και για λίγο.

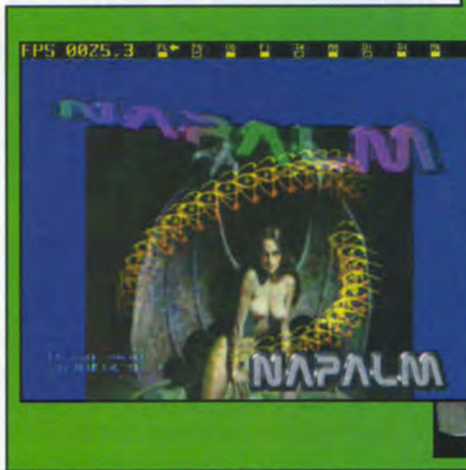
COLECOVISION: Δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζουν (ή θυμούνται!) την ξεχασμένη παιχνιδομηχανή του 1982, που κέρδισε την προτίμηση του κοινού λόγω των εξαιρετικών, για την εποχή, τεχνικών χαρακτηριστικών του. Αξίζει να αναφερθούν δύο πολύ αξιόλογα αξεσουάρ που κυκλοφορούσαν εκείνη την εποχή για το Coleco: ένα τιμόνι για τους προσομοιωτές οδήγησης κι ένας εξομοιωτής hardware για το επίσης δημοφιλές, τον καιρό εκείνο, Atari 2600! Το MESS παίζει άψογα τα περισσότερα cartridges.

SEGA GENESIS: Η εξομοίωση του συστήματος της SEGA, που στην Ελλάδα είναι γνωστό ως "Mega Drive", αποτελεί ένα από τα δυνατά σημεία του MESS, αφού δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τους αποκλειστικούς εξομοιωτές που κυκλοφορούν για το ίδιο σύστημα. Τα γραφικά και ο ήχος αποδίδονται στην εντέλεια, ενώ υποστηρίζονται τα περισσότερα παιχνίδια.

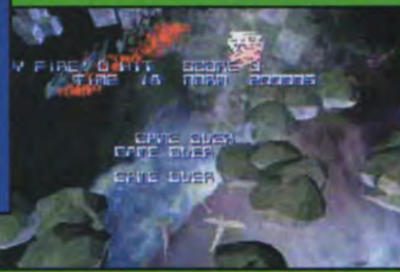


Το θρυλικό παιχνίδι στην έκδοση για Amiga.

Το Πρωτο Αιμα



Στο προηγούμενο άρθρο είχε γίνει αναφορά στον Emulator για PSX που ετοιμάζουν ο Shadow, ένας Ελληνας, και η ομάδα του. Πρόσφατα δημοσιεύτηκαν τα πρώτα screenshots, που φέρνουν, αν μη τι άλλο, αισιόδοξα μηνύματα για την προσπάθεια των επίδοξων "διαδόχων" του Bleem (pcsx.emuforce.com).



SEGA MASTER SYSTEM/GAME GEAR: Τα συστήματα αυτά παρουσιάζουν μεγάλες ομοιότητες με το Genesis και οι όποιες διαφορές οφείλονται στην τεχνολογική υπεροχή του τελευταίου, μια και πρόκειται για μεταγενέστερο μηχάνημα. Ετσι, ισχύουν ακριβώς τα ίδια με την προηγούμενη παράγραφο, ενώ η ταχύτητα εξομοίωσης είναι ικανοποιητική, ακόμα και σε ασθενέστερα μηχανήματα, λόγω της ηλικίας των συστημάτων.

NES/SNES: Οι προγραμματιστές του MESS, φυσικά, δεν έχουν κανένα λόγο να εμπλακούν στις γνωστές κόντρες μεταξύ Nintendo και Sega. Ετσι, παρέχεται πλήρης υποστήριξη για το NES, μάλιστα υποστηρίζεται -θεωρητικά- το 99% των διαθέσιμων παιχνιδιών. Ωστόσο, ακόμα και στην τελευταία έκδοση του εξομοιωτή, παρουσιάζονται προβλήματα στα γραφικά και την ταχύτητα εξομοίωσης. Συγκεκριμένα, αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήσετε το TAB, θα παρατηρήσετε ότι έχετε δύο επιλογές για το rendering. Η πρώτη από αυτές είναι η Scanline, η οποία, ενώ παρέχει μεγαλύτερη ακρίβεια, υστερεί στην ταχύτητα. Αντίστροφα, η δεύτερη επιλογή, η Experimental, αν και κατορθώνει να πλησιάσει σε ικανοποιητικό βαθμό την πραγματική ταχύτητα των παιχνιδιών, σε πολλές περιπτώσεις το οπτικό αποτέλεσμα δεν είναι αποδεκτό.

Ας περάσουμε τώρα στην εξελιγμένη μορφή του NES, που βέβαια φέρει το πρωτότυπο όνομα Super NES! Προς το παρόν, δεν εξομοιώνεται από το MESS, όμως οι προγραμματιστές υπόσχονται μερική, τουλάχιστον, υποστήριξη στην προσεχή έκδοση.

GAMEBOY: Η δημοφιλής φορητή παιχνιδομηχανή της Nintendo δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από τα νύχια του σατανικού MESS. Η εξομοίωση βρίσκεται, βέβαια, σε πρώιμο στάδιο. Δεν υπάρχει ήχος και δεν υποστηρίζονται καθόλου τα παιχνίδια του Gameboy Color.

Την πλήρη λίστα με τα συστήματα που υποστηρίζει το MESS θα βρείτε στο readme αρχείο του προγράμματος. Θα ήταν όμως μεγάλη παράλειψη αν δεν ανέφερα, έστω και ονομαστικά, ορισμένα πολύ σημαντικά υπολογιστικά συστήματα που εξομοιώνονται από τον "πολυπράγμονα" emulator: Spectrum, Macintosh Plus, Apple, Amstrad...

Εμεινα κατενθουσιασμένος με τις δυνατότητες του MESS. Πρόκειται για ένα πολυδιάστατο πρόγραμμα, που εξελίσσεται μέρα με τη μέρα, ενσωματώνοντας συνεχώς καινούρια στοιχεία. Πρέπει οπωσδήποτε να του αφιερώσετε λίγο από τον ελεύθερο χρόνο σας, μια και ο σκοπός του δείχνει να ξεφεύγει από τα στενά όρια του emulation. Το MESS τείνει να γίνει μία "κινητή εγκυκλοπαίδεια" υπολογιστικών συστημάτων. Το επίσημο site του βρίσκεται στη διεύθυνση http://mess.emuverse.com/.

PC

MAGIC: THE GATHERING

Μάγοι, υπεράνθρωποι και πανίσχυρα πλάσματα

Υπάρχει κάποιος που δεν έχει ακούσει για το περίφημο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering; Εάν ναι, τότε πρέπει να είναι πολύ βαθιά χωμένος στη CPU του υπολογιστή του - αν και ακόμα και εκεί έχει εισχωρήσει ο ιός του Magic: The Gathering.

Του Μίλτου Κύρκου

Το Magic: The Gathering είναι το πιο σημαντικό επιτραπέζιο παιχνίδι των τελευταίων χρόνων. Η εμφάνισή του άλλαξε την ιστορία των παιχνιδιών αυτών και δημιούργησε από το μηδέν μια εταιρία-κολοσσό. Τι πιο όμορφο για ένα παραμύθι;

Ομως, όταν το Magic: The Gathering ξεκινούσε, τα πράγματα δεν ήταν παραμυθένια. Η βιομηχανία των επιτραπέζιων περνούσε μια μεγάλη κρίση, καθώς σιγά σιγά το κοινό αποχαιρετούσε τα παραδοσιακά παιχνίδια και περνούσε στους υπολογιστές. Μία πανσπερμία από εταιρίες έβγαζαν πάρα πολλά (και ομολογουμένως πολύ καλά!) προϊόντα, αλλά ακόμα και η TSR, η εταιρία του πιο διαδεδομένου παιχνιδιού ρόλων, έβλεπε κάποια ανησυχητικά σημάδια, που δεν τους έδινε μεγάλη σημασία.

Κάποια ημέρα, ο Richard Garfield, μαθηματικός αλλά και φανατικός gamer, ψάχνοντας για ένα παιχνίδι με χαμηλό κόστος, συνέλαβε την ιδέα του Trading Card Game, του παιχνιδιού που δεν αγοράζεται ολοκληρωμένο αλλά ως συλλογή από κάρτες διαφορετικής σπανιότητας. Ωστόσο, δεν αρκέστηκε σε αυτό, ευτυχώς δε που δεν είχε τα χρήματα να αγοράσει major licence από κάποια ταινία, ώστε να ξοδέψει εκεί όλο το budget του, αλλά έβαλε κάτω τις γνώσεις του και... γεννήθηκε το Magic: The Gathering. Τυπώθηκε σε λίγα κομμάτια (ποιος τρελός θα τύπωνε περισσότερα;) και έγινε ανάρπαστο μέσα σε λίγες ημέρες. Η τρέλα για το Magic είχε ξεκινήσει, και η εταιρία που στήθηκε για να ανταποκριθεί στη ζήτηση των καρτών έφτασε σε επτά χρόνια να αξίζει διακόσια εκατομμύρια δολάρια.



Μέσα σε αυτά τα χρόνια, το Magic: The Gathering πέρασε από πολλές αλλαγές και βρίσκεται τώρα στην έκτη έκδοσή του, κρατώντας όμως τα βασικά χαρακτηριστικά της αρχικής ιδέας. Απλώς, μετά από τόσες συμπληρώσεις και εκδόσεις, οι κανόνες γίνονται όλο και πιο συμπαγείς, ώστε να μην αφήνουν περιθώρια σε παρερμηνείες και διαστροφές. Διότι το μυστικό του Magic: The Gathering δεν είναι το πολύ καλό artwork και η άριστη ποιότητα εκτύπωσης. Είναι η ασταμάτητη δυνατότητα να ανακαλύπτει κάθε παίκτης νέους συνδυασμούς καρτών, να δοκιμάζει τις δικές του ιδέες σε ένα διαρκώς εξελισσόμενο παιχνίδι, να προσπαθεί να κερδίσει στηριζόμενος στη δική του εμπειρία και ανάλυση. Και φυσικά, είναι η αξία που έχουν οι κάρτες που αγοράζονται, η αξία των συλλογών, το κέρδος που μπορεί να έχει κανείς από τη μεταπώληση των καρτών, αν αποφασίσει κάποια στιγμή να αφήσει το παιχνίδι. Αυτό πολλές φορές δεν το βλέπουν οι παίκτες, οι οποίοι πληρώνουν μεν αρκετά χρήματα για να ολοκληρώσουν τις συλλογές τους, όμως δεν ρίχνουν μια ματιά σε ένα Top Deck ή Inquest (τα περιοδικά που περιέχουν και τιμοκαταλόγους για τις κάρτες) για να δουν την αξία των συλλογών τους!

Η εταιρία Wizards of the Coast, μετά την επιτυχία που είχε το Magic: The Gathering, δεν αποσύρθηκε σε κάποιο πύργο για να απολαύσει τα κέρδη της. Κατασκευάζει νέα, έξυπνα επιτραπέζια παιχνίδια, δοκιμάζει νέους τίτλους παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες, δημιουργεί ένα υπόβαθρο οργανωμένου παιχνιδιού σε παγκόσμια βάση, αγοράζει την TSR που πήγαινε για κλείσιμο, μπαίνει δυναμικά στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων και... βγάζει το Pokemon Trading Card Game! Το παιχνίδι αυτό γίνεται ανάρπαστο και φτάνει να κάνει το 50% από το συνολικό τζίρο όλων των αδειών Pokemon! Ναι, διαδίδεται όσο όλα τα υπόλοιπα (Game Boy, κουκλάκια, αυτοκόλλητα, ταινίες, βίντεο κ.λπ.) μαζί! Νέες γενιές παικτών των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες μπαίνουν στο προσκήνιο - και καταλαβαίνετε πού θα στραφούν όσοι από αυτούς θελήσουν, μεγαλώνοντας, να βρουν ένα παιχνίδι με πιο πολύ βάθος και ουσία... στο Magic: The Gathering!

Η Wizards κυκλοφόρησε το νέο εισαγωγικό παιχνίδι για το Magic: The Gathering με τίτλο Starter Game. Αυτό απευθύνεται σε όσους δεν έχουν αρχίσει το παιχνίδι, σε όσους θέλουν να πάρουν μία γεύση από αυτό χωρίς όμως να ταλαιπωρηθούν έστω και στο ελάχιστο από κανόνες

STARTER MAGIC DEMO BOOSTER

Τώρα έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε χωρίς κόπο το Magic: The Gathering. Με το Demo Booster που βρίσκεται σε αυτό το τεύχος του "PC Master" δύο άτομα μπορούν να παίξουν ένα παιχνίδι Magic χωρίς να γνωρίζουν τους κανόνες, απλώς ακολουθώντας τις οδηγίες. Πάρτε μια γεύση από το πιο σημαντικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες στον κόσμο. Βρείτε έναν συμπαίκτη, μοιράστε τις κάρτες και ξεκινήστε. Ο μαγικός κόσμος των παιχνιδιών στρατηγικής με κάρτες ανοίγεται μπροστά σας!

Σε όλα τα καταστήματα Κάισσα (τηλ.: 3606488) μπορείτε να εκπαιδευτείτε χωρίς κανένα κόστος στις βασικές αρχές του παιχνιδιού και να πάρετε συμβουλές για την κατασκευή ισχυρών decks. Το Magic μπορείτε επίσης να το βρείτε στα καταστήματα Multirama, σε επιλεγμένα Console Clubs (τηλ.: 9594100) και Confusio, καθώς και σε πολλά άλλα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα.



και περίεργες έννοιες. Το Starter επιτρέπει στους παίκτες που θα το προμηθευτούν να παίξουν αμέσως, να μάθουν τη λογική χωρίς να διαβάσουν παρά το παράδειγμα του παιχνιδιού και τις επεξηγήσεις των καρτών. Είναι ένα working demo, στη λογική των παιχνιδιών για υπολογιστές. Με αυτό, δύο παίκτες θα καταλάβουν τι είδος παιχνιδιού είναι το Magic: The Gathering, ποια είναι η βασική του λογική, πώς χρησιμοποιούνται οι πιο σημαντικές του κάρτες. Θα έρθουν επίσης σε επαφή με τα πανέμορφα σχέδια των καρτών, με τις κάρτες που είναι ισχυρότερες αλλά πιο σπάνιες, με την ατμόσφαιρα του διαρκώς εξελισσόμενου παιχνιδιού. Διαβάζοντας τους κανόνες, θα βρουν απαντήσεις σε ό,τι χρειάζονται για να κατανοήσουν τις έννοιες του παιχνιδιού - τα υπόλοιπα τα μαθαίνουν παίζοντας.

Στο κουτί του Starter υπάρχουν εκτός από τις σταθερές κάρτες των παραδειγμάτων και δύο booster packs, δύο πακετάκια με τυχαίες κάρτες που δίνουν νέα τροπή στις τράπουλες των παικτών και τους φέρνουν σε επαφή με το συλλεκτικό Magic: The Gathering. Τα boosters αυτά περιέχουν (όπως και κάθε booster Magic) μία σπάνια κάρτα και τρεις λιγότερο σπάνιες.

Το βασικό θέμα του Magic: The Gathering είναι η μονομαχία δύο μάγων. Οι μάγοι αυτοί αντλούν ενέργεια -mana- από τη γη και τη χρησιμοποιούν για να μετακαλέσουν πλάσματα που θα πολεμήσουν για αυτούς ή για να εξαπολύσουν απευθείας ξόρκια στον αντίπαλο.

Οι παίκτες κατασκευάζουν την τράπουλα με την οποία θα παίξουν επιλέγοντας από τη συλλογή τους έναν αριθμό καρτών (συνήθως εξήντα). Πώς, όμως, θα επιλέξουν τις καλύτερες; Και... ποιες είναι οι καλύτερες; Ε, εδώ απάντηση δεν υπάρχει! Ανάλογα με το πώς θα παίξει κάθε αντίπαλος, ανάλογα με τους συνδυασμούς των καρτών του, μια κάρτα μπορεί να είναι άχρηστη ή παντοδύναμη. Γι' αυτό, το μισό παιχνίδι του Magic: The Gathering παίζεται προτού καθίσουν οι παίκτες στο τραπέζι. Παίζεται στη διαμόρφωση ενός ισχυρού και έξυπνου deck (τράπουλας) που είναι ικανό να επιβληθεί σε μια μεγάλη γκάμα αντιπάλων decks.

"Μα είναι τόσο δύσκολο αυτό;" θα αναρωτηθεί κανείς. Ε, φαίνεται πως είναι, αλλιώς δεν θα έπαιζαν παγκόσμια πρωταθλήματα και επαγγελματικά τουρνουά με έπαθλα δεκάδων χιλιάδων δολαρίων!

Για να πάρετε μια ιδέα, πρέπει να σημειώσετε πως το Magic: The Gathering έχει πέντε βασικές κάρτες γης, που καθεμία δίνει ένα χρώμα ενέργειας. Τα πλάσματα και τα ξόρκια απαιτούν και αυτά το καθένα το δικό του χρώμα, οδηγώντας τους παίκτες σε επιλογές χρωμάτων, μια και, αν παίζει κανείς με όλα τα χρώματα, το πιο πιθανό είναι να έχει στο χέρι του πλάσματα που απαιτούν κόκκινη ενέργεια και νησιά που δίνουν μπλε! Ομως, κάθε χρώμα έχει κάρτες που διευκολύνουν κάποια στρατηγική, όπως κάρτες μεγάλης, άμεσης ζημιάς, πλάσματα μικρά και γρήγορα ή μεγάλα και αργά κ.λπ. Πώς συνδυάζονται, λοιπόν, αυτές οι κάρτες, Πόσα και ποια χρώματα πρέπει να επιλεγούν για την τακτική που θέλει να εφαρμόσει ο παίκτης; Και, το κυριότερο, πώς θα αντιδράσει το deck του απέναντι στις ιδέες των αντιπάλων;

Ολα αυτά τα μαθαίνουν οι παίκτες με την εμπειρία. Η Κάισσα, η εταιρία που εισάγει το Magic: The Gathering στην Ελλάδα, παρέχει σε όλα της τα καταστήματα τη δυνατότητα στους νέους παίκτες να διδαχτούν το παιχνίδι από ικανούς παίκτες, από το προσωπικό των καταστημάτων. Πέραν αυτού, γίνονται σχεδόν κάθε εβδομάδα σε κάποιο κατάστημα αγώνες, όπου ο καθένας μπορεί να πάρει μέρος και να δοκιμάσει την τύχη και τις ικανότητές του. Επιπλέον, γίνονται μεγάλα τουρνουά πριν από την κυκλοφορία κάθε νέας έκδοσης, πανελλήνια και πανευρωπαϊκά πρωταθλήματα, γιορτές του Magic: The Gathering με πλούσια δώρα κ.λπ.

Το Magic: The Gathering στηρίζεται στην Ελλάδα σε αρκετές εκατοντάδες ή και χιλιάδες παικτών που αποτελούν την κοινότητά του, μέρος της οικογένειας των παικτών παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Πολλοί από αυτούς έχουν αρχίσει με το Starter ή τον πρόγονό του, το Portal. Αν σας ενδιαφέρουν τα παιχνίδια σκέψης, προμηθευτείτε ένα Starter. Δεν θα χάσετε!

Επί του πιεστηρίου:

Στη διεύθυνση www. kaissagames.com μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για όλα τα προϊόντα για παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά. Στο site της Κάισσα μαθαίνετε για τις καθημερινές αφίξεις προϊόντων, αλλά και για τα τουρνουά, τις εκδηλώσεις και τις επιδείξεις σε όλη την Ελλάδα. Οσοι αγαπούν το Dungeons & Dragons, το Magic, το Pokemon, τα Alternity, Legends of the 5 Rings, Call of Cthulhu, Vampire, τα παιχνίδια με μινιατούρες, τα επιτραπέζια θα βρουν κάθε πληροφορία που αναζητούν για την ελληνική αγορά.



Η ΤΕΛΙΚΗ ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΣΤΟ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ MAGIC

Η τελική κατάταξη στο Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering ήταν:

1. Φιλιππίδης
2. Βελόνης
3. Καπάλας
4. Ζωγράφος
5-8. Μπεληγιάννης, Μπακόπουλος, Παπαδόπουλος, Πιταούλης.

Τον Αύγουστο οι παίκτες αυτοί δικαιούνται να εκπροσωπήσουν την Ελλάδα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering των Βρυξελλών. Καλή τους επιτυχία!

ΑΝΟΙΧΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ POKEMON

Οσοι θέλουν να μάθουν λεπτομέρειες για το Pokemon με συλλεκτικές κάρτες, δεν κατάλαβαν κάποιον κανόνα ή θέλουν πληροφορίες για τις ικανότητες κάθε Pokemon στο παιχνίδι, μπορούν να τηλεφωνούν στην ανοικτή γραμμή επικοινωνίας Pokemon που έχει δημιουργήσει η Κάισσα. Από το Πάσχα μέχρι σήμερα εκατοντάδες φίλοι του Pokemon βρήκαν απαντήσεις στις ερωτήσεις τους και έμαθαν για το φανταστικό αυτό παιχνίδι. Το τηλέφωνο της γραμμής είναι: 6929165

FADING SUNS

Ενα πρωτοποριακό science fiction παιχνίδι ρόλων

Η χρονολογία είναι 4998 και η ιστορία του πολιτισμού έχει φτάσει στο τέλος της. Ο μεγαλύτερος πολιτισμός της ανθρωπότητας έχει παρακμάσει, αφήνοντας μόνο την αμάθεια και το φόβο ανάμεσα στα συντρίμμια αναρίθμητων κόσμων. Η ανθρωπότητα βιώνει έναν καινούριο Μεσαίωνα και κανείς δεν πρεσβεύει τις ιδέες της προόδου και της ανανέωσης πλέον. Τώρα πια δεν υπάρχει παρά μόνο μια επώδυνη αναμονή για το αναπόφευκτο, καθώς οι ζωοδότες ήλιοι, αυτά τα πανάρχαια άστρα, σβήνουν όλο και περισσότερο και οι ψυχές των αμαρτωλών καλούνται για την Τελική Κρίση.

Του Μανώλη Σκούληκα

Κάποτε οι ήλιοι έλαμπαν σαν λαμπροί φάροι μέσα στην ατέλειωτη νύχτα του διαστήματος, καλώντας την ανθρωπότητα να εξερευνήσει τους άπειρους κόσμους που κρύβονται στην ατέλειωτη νύχτα του διαστήματος. Τα άστρα ήταν σύμβολα του απεριόριστου δυναμικού της ανθρωπότητας - ένας αφ' εαυτού σκοπός που εξελισσόταν παράλληλα με την προοδευτική εξέλιξη των ανθρώπινων επιτευγμάτων, υποκινώντας όλο και πιο επίμονα τους ανθρώπους σε μια "έξοδο" προς τα άστρα, προς μια κατεύθυνση απεριόριστης εξέλιξης. Κάποτε οι άνθρωποι κοίταζαν στα ουράνια με μάτια πλημμυρισμένα με αναμονή και ελπίδα. Και μετά οι ήλιοι -και μαζί με αυτούς και η ελπίδα- άρχισαν να σβήνουν.

Δεν πιστεύουν όλοι όμως στο αναπόφευκτο αυτής της μοίρας. Ενας καινούριος ηγέτης αναδείχθηκε μέσα από αιματηρούς και επίπονους πολέμους: ένας Αυτοκράτορας που με υπέρτατες προσωπικές θυσίες ορκίστηκε να ενώσει και πάλι όλη την ανθρωπότητα κάτω από μία σημαία. Να δώσει ξανά ζωή στην ελπίδα και να μεταλαμπαδεύσει την ιερή αυτή σπίθα στις κουρασμένες καρδιές των ανθρώπων.

Η προσπάθεια αυτή αγγίζει τα όρια του μνημειώδους, του άθλου, καθώς οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν ήδη κυλήσει στις στείρες δομές του παρελθόντος αρκούμενοι στο να παριστάνουν τους δουλοπάροικους κάποιων φεουδαρχών ηγεμόνων. Τι είναι τώρα πια γι' αυτούς η ελπίδα παρά άλλη μία ψευτιά που θα οδηγήσει σε ακόμα περισσότερη οδύνη και απογοήτευση; Αρκούνται στο να αφήνουν τις δύσκολες αποφάσεις στους κυρίους τους και να προστρέχουν στην Εκκλησία για να παρηγορήσουν τις κουρασμένες ψυχές τους.

Υπάρχουν εχθροί παντού: Ματαιόδοξοι ευγενείς που κυβερνούν απομακρυσμένους κόσμους, φιλόδοξοι ιερείς που επιδιώκουν να εξουσιάζουν τις ανθρώπινες ζωές, αργυρώνητες εμπορικές συντεχνίες που πλουτίζουν εκμεταλλευόμενες τις ανάγκες και τη βουλιμία της ανθρωπότητας. Και δεν είναι μόνο αυτοί. Κι άλλοι εκεί έξω, στα σκοτεινά άστρα, εποφθαλμιούν την ανθρωπότητα, εξωγήινες φυλές που μισούν τους ανθρώπους για τη σκλαβιά που τους επέβαλαν αυτοί για αιώνες και αινιγματικές εξωγήινες αυτοκρατορίες με παράδοξα σχέδια που το ανθρώπινο μυαλό αδυνατεί να συνειδητοποιήσει.



Στο σύμπαν του Fading Suns υπάρχουν πολλές φατρίες δυνάμεων από τις οποίες αντλούν οι game masters τα σενάριά τους και οι παίκτες τις ιδέες για τους χαρακτήρες τους. Οι πιο σημαντικές από αυτές είναι οι παρακάτω:

Οίκοι των ευγενών: Απίστευτα δυνατοί και με ατέλειωτες κρυφές ατζέντες και απανωτές ίντριγκες και ραδιουργίες, οι ευγενείς εκτελούν το χρέος των προστατών της ανθρωπότητας. Οι ευγενικοί Hawkwood, οι ραδιούργοι Decados, οι πολεμοχαρείς Hazat, οι μετανοημένοι αμαρτωλοί Li Halan και οι εξωτικοί έμποροι Al Malik είναι οι πέντε ισχυρότεροι οίκοι ευγενών.

Εκκλησία: Η πνευματική αλλά και υλική ασφάλεια της ανθρωπότητας στο σκοτεινό μέλλον έχει αποτεθεί στα στιβαρά χέρια της Εκκλησίας, η οποία έχει άποψη επί παντός επιστητού και εμπλέκεται όσο περισσότερο μπορεί στις υποθέσεις των κοσμικών.

Εμπορικές συντεχνίες: Εχοντας τον έλεγχο των αστρικών ταξιδιών στα χέρια τους και κατέχοντας τη γνώση των αστρικών δρόμων, οι έμποροι ελέγχουν το διαστημικό εμπόριο και οι συντεχνίες τους ασκούν μεγάλη επιρροή.

Ζήστε κι εσείς το σκοτεινό μέλλον με το Fading Suns και γίνετε η ελπίδα που θα ξαναφέρει τη φλόγα στα άστρα που σβήνουν.

Σημείωση: Μετά από δικαιολογημένη αναμονή, κυκλοφορεί το "Vampire: Η Μεταμφίεση" στα ελληνικά μέσα στον Ιούλιο και θα μπορέσετε να το προμηθευτείτε από τα Fantasy Shop, όπως και από επιλεγμένα καταστήματα του χώρου.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΙΟΥΛΙΟΥ 2000

Σάββατο 8/7/2000: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00
Κυριακή 9/7/2000: POKEMON Tournament - ώρα: 12:00
Σάββατο 15/7/2000: P.C. Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00
Κυριακή 16/7/2000: Legends of the Five Rings Tournament - ώρα: 12:00
Σάββατο 22/7/2000: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00
Κυριακή 23/7/2000: Magic: The Gathering Tournament (TYPE I-Masters) - ώρα: 10:00 Restricted κάρτες είναι banned.
Σάββατο 29/7/2000: YOUNG JEDI Tournament - ώρα: 12:00
Κυριακή 30/7/2000: Fantasy Role Playing Day - ώρα: 16:00
Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι

Γίνονται επιδείξεις παιχνιδιών της White Wolf στο Fantasy Shop. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες.

MAGIC
The Gathering®





Δεν εκπαιδεύεις τα πλάσματά σου...
τα εξαπολύεις!



Στο Magic: The Gathering τα πλάσματά μας είναι έτοιμα για μάχη μολις βγουν απ' το κουτί. Διάλεξε τα δικά σου ανάμεσα απο χιλιάδες θανατηφόρα πλάσματα, και εξαπολυσέ τα πάνω στους φίλους σου. Αλλά σε προειδιποιούμε, για να επιβιώσεις χρειάζεται γρήγορη σκέψη και πανούργα κόλπα. Συγκεντρώσου στο παιχνίδι. Ο καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσεις είναι με το Starter Game. Εχει ο,τιδήποτε εσύ και ένας φίλος σου χρειάζεστε για να ξεκινήσετε.



Κυριάρχησε πάνω στο πραγματικό παιχνίδι.

Το φανταστικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες!



κάισσα
τηλ: 3609642



MORE LEAVES FROM THE INN OF THE LAST HOME

Καλωσόρισες, ξένε, στο πανδοχείο μας!
Για να γιορτάσουμε τον ερχομό μιας νέας εποχής στο Krynn, επινοήσαμε έναν κατάλογο απολαυστικών συνταγών. Κάθισε και παράγγειλε ένα φλιτζάνι από το αγαπημένο σου ποτό...

Γνώρισε καινούριους φίλους και μοιράσου την αναπόληση παλιών καλών καιρών με τους γηραιότερους από αυτούς. Ελα να τραγουδήσεις μαζί μας καλά τραγούδια και να γευτείς εξαίρετα φαγητά. Οι οικοδεσπότες σου Caramon και Tina Majere."

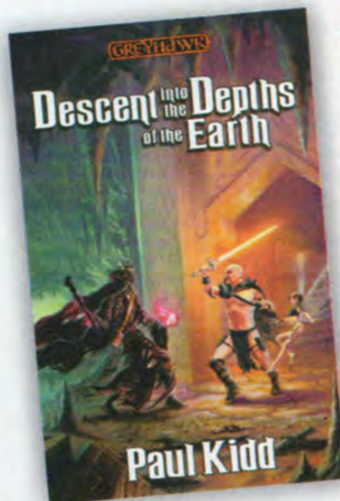


Στις σελίδες του βιβλίου "More Leaves from the Inn of the Last Home" θα βρείτε άρθρα για:

- τις μεθόδους θεοποίησης Que Shu,
- την τελευταία θέληση του Lord Gunthar,
- όλα όσα είναι δημοφιλή στο Krynn.

Accessory του Dragonlance/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/ Τιμή 7.200 δρχ.

DESCEND INTO THE DEPTHS OF THE EARTH



Εχοντας μόλις βγει σώοι από την αναμέτρηση στο White Plume Mountain, ο Justicar και η Escalla κατευθύνονται στο Hommlet. Ομως, η ζωή ενός pixie δεν είναι ποτέ μονότονη. Η Escalla θα βρεθεί μπλεγμένη στις μηχανορραφίες της αυλής των Faeries. Για να σώσει τη ζωή της, ο Justicar θα αναγκασθεί να κατέβει στα έγκατα της γης και να πολεμήσει ενάντια σε hobgoblins, drows καθώς και στη βασίλισσα των δαιμονικών σπηλαίων.

Μυθιστόρημα του Greyhawk βασισμένο σε κλασική περιπέτεια του D&D/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 2.600 δρχ.

CLOAK & DAGGER



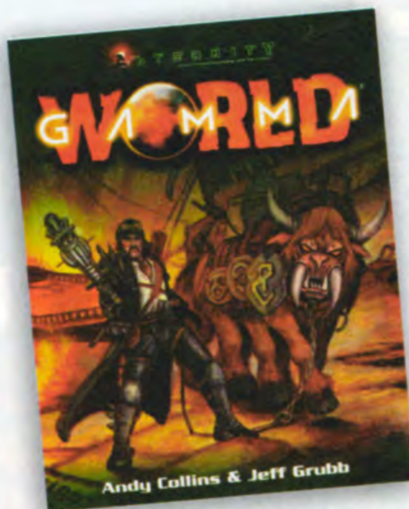
Τα Forgotten Realms για τους παίκτες του AD& D σημαίνουν πολύ περισσότερα από πανίσχυρους μάγους, ιερά τεμένη και σοφούς βασιλιάδες.

Για κάθε πηγή φωτός υπάρχει και η σκιά της και συνήθως στις σκιές κρύβονται πολλά. Ολοι αυτοί που "κινούνται στο σκοτάδι" έχουν τη μεγαλύτερη δύναμη στο Faerun. Ομάδες τόσο αντίπαλες μεταξύ τους όσο και οι Harpers και οι Zhentarin ζουν και δουλεύουν μέσα στις σκιές των βασιλείων. Στο βιβλίο βρίσκονται για πρώτη φορά συγκεντρωμένες πληροφορίες για τις σφαίρες επιρροής των ομάδων αυτών, τους ηγέτες τους, τα μέσα που χρησιμοποιούν για την άσκηση εξουσίας, τις μεθόδους, τους πράκτορες και τα σχέδιά τους.

Διαβάστε για το σχίσμα που διχάζει τους Harpers, τις αλλόκοτες λεπτομέρειες των Manshoon Wars, την άνοδο στο θρόνο του Fzoul Chembryl καθώς και πληροφορίες για πολλές μυστικές κοινωνίες όπως οι Night Masks, Knights of the Shield, Iron Throne και Shadow Thieves.

Campaign expansion των Forgotten Realms/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 9.720 δρχ.

ALTERNITY - GAMMA WORLD



Οκτακόσια χρόνια πριν, τα πάντα οδηγούνταν στην καταστροφή. Πόλεις εξαφανίστηκαν, δάση κάηκαν και ένας ολόκληρος πολιτισμός καταστράφηκε μετά από πυρηνικό ολοκαύτωμα, βιολογικούς λοιμούς και γενετικά μεταλλαγμένα δηλητήρια. Η Gamma Terra είναι ό,τι απέμεινε από τον πολιτισμό: ένας κόσμος πληγωμένος γεμάτος με ραδιενεργές ερήμους, ερείπια και χιλιάδες νέα και επικίνδυνα είδη εξοπλισμένα με αλλόκοτες μεταλλάξεις και τα συντρίμμια της τεχνολογίας.

Το ανθρώπινο γένος δεν είναι, όπως παλιά, ο άρχοντας του κόσμου...

Το βιβλίο "Gamma World" είναι μια εντελώς καινούρια ματιά στο κλασικό ομώνυμο campaign και σχεδιάστηκε για να χρησιμοποιηθεί στον ALTERNITY Science Fiction το replaying game.

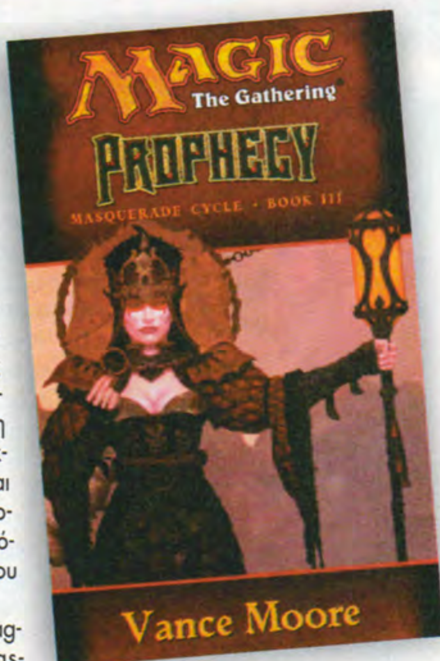
Περιέχει όλα όσα Game Masters και παίκτες χρειάζονται για να φτιάξουν και να παίξουν περιπέτειες στο Gamma World.

Για να χρησιμοποιηθεί, δεν απαιτείται η ύπαρξη του Alternity Game Master's Guide.

Campaign Setting για το ALTERNITY/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 9.000 δρχ.

PROPHECY NOVEL

Βασισμένο στην ομώνυμη νέα επέκταση του Magic: The Gathering Card Game, το μυθιστόρημα Prophecy μεταφέρει τους αναγνώστες εκεί όπου προσγειώθηκαν οι Keldons.

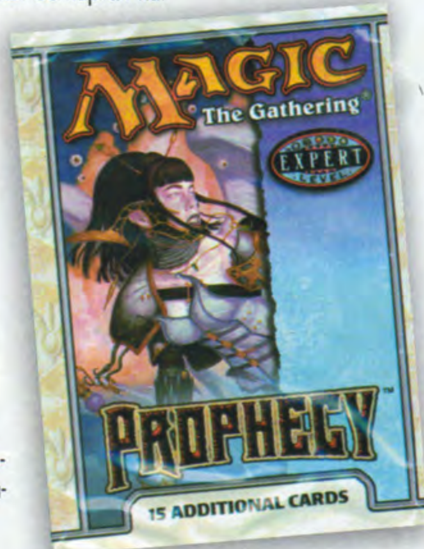


Η Jamuraan League των Πόλεων-Κρατών ενώνει τις δυνάμεις της σε μια απελπισμένη άμυνα και ζητά γι' αυτό τη βοήθεια του Planeswalker Teferi. Αλλά ακόμη και αυτός είναι πολύ δύσκολο να αναχαιτίσει από μόνος του τις δυνάμεις του Keld

Μυθιστόρημα του Magic: The Gathering/Masquerade Cycle, 3ο Βιβλίο/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 2.600 δρχ.

ΝΕΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥ MAGIC

Η νέα επέκταση Prophecy διατίθεται σε προκατασκευασμένες τράπουλες των 60 καρτών και boosters των 15 καρτών και μην ξεχνάτε: με κάθε αγορά ενός display boosters έως τις 4/7, παίρνετε τις 5 νέες μοναδικές συλλεκτικές lands. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα expansions που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ για το Magic: The Gathering, με ιδιαίτερα ισχυρές κάρτες, όπως οι Avatars, δυνατά και ακριβά πλάσματα που όμως είναι δυνατό να γίνουν... πάμφθηνα αν πληρούνται ορισμένες προϋποθέσεις, και οι Winds, τρομερά spells που όμως έχουν υπερβολικές απαιτήσεις σε mana.



Τιμή deck 4.000 δρχ. - Τιμή booster 1.200 δρχ.

SPACE WOLVES CODEX

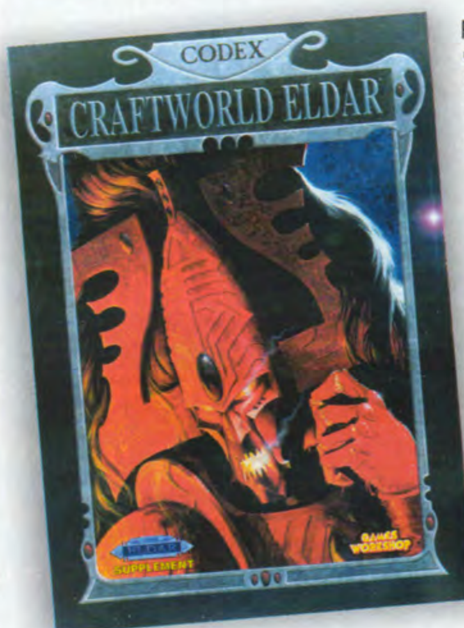
Οι άγριοι πολεμιστές Space Wolves φημίζονται σε ολόκληρη την Αυτοκρατορία για τη γενναιότητά τους και τη δίψα τους για μάχη. Στις σελίδες του καινούργιου codex θα βρείτε: κανόνες και πληροφορίες για νέες μονάδες των Space Wolves όπως οι Blood Claws, Grey Hunters και η ξακουστή Wolf Guard. Επίσης, στις σελίδες του περιέχονται πληροφορίες για νέα όπλα και πολεμικό εξοπλισμό των Space Wolves, οκτώ έγχρωμε σελίδες με οδηγίες, συμβουλές για συλλογή, βάψιμο και παιχνίδι με στρατό Space Wolves, κανόνες και λεπτομέρειες για διάσημους χαρακτήρες Space Wolves, όπως οι Logan Grimnar και Ragnar Blackmane, όλη η ιστορία και η οργάνωση των Space Wolves.



Supplement του Codex: Space Marines για το Warhammer 40k/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 2.850 δρχ.

CODEX - CRAFTWORLD ELDAR

Οι μεγαλύτερες φυλές των Eldars, φόβος και τρόμος σε ολόκληρο το γαλαξία: Ulthwe, Biel - Tan, Saim - Hann, Lyanden και Alaitoc.

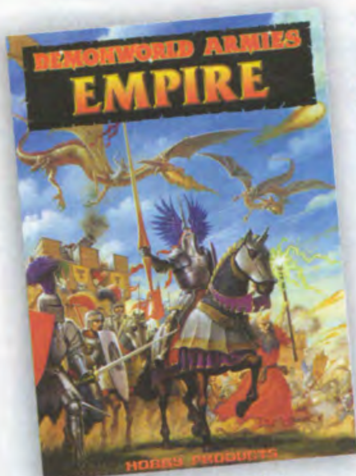


Στο καινούριο supplement του Codex: Eldar θα βρείτε: Army lists με λεπτομέρειες για τις ειδικές δυνάμεις των κυριοτέρων φυλών: Biel - Tan, Swordwind, Ulthwe the Damned, Sain - Hann Wild Rider host, Lyanden Ghost Warrior και Alaitoc Ranger.

Στις σελίδες του υπάρχουν όλες οι αλλαγές της οργάνωσης των διαφορετικών φυλών, ειδικοί κανόνες και νέοι τύποι μονάδων, όπως και όλο το ιστορικό των Eldars που ανήκουν σε αυτές.

Supplement του Warhammer 40k/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 2.850 δρχ.

DEMON WORLD EMPIRE ARMY BOOK



Στο κέντρο όλων των έχθρων η Empire, στον κόσμο του στρατηγικού παιχνιδιού με μινιατούρες Demonworld, έχει να αντιμετωπίσει τα επεκτατικά Orcs, τις δαιμονικές ορδές της Isthak και τους βάρβαρους Thain. Σαν να μην έφτανε αυτό, η Empire σπαράζεται και από εμφύλιες διαμάχες. Ομως, μέσα από τις φλόγες του πολέμου, η Empire έχει δημιουργήσει έναν από τους πιο ισχυρούς στρατούς. Οι Ιππότες της (Knights of The Cleansing Light) είναι το πιο ισχυρό ιππικό σε όλο τον Demonworld. Δεν υπάρχουν πολλές μονάδες που να αντιστέκονται στην επέλασή τους. Οι τεράστιες πολεμικές μηχανές των μηχανικών τους και τα πολεμικά άρματα θυμίζουν τα θεόρατα πολεμικά κατασκευάσματα της Αναγέννησης που έσπερναν τον τρόμο στην καρδιά του εχθρού, είτε σε πολιορκία είτε σε ανοικτή μάχη. Από τον απλό πεζικάριο ως τον πιο αστραφτερό ιππότη, οι στρατιώτες της Empire είναι οι πιο οργανωμένοι σε όλο τον Demonworld.

Εταιρία: Hobby Products/Τιμή 6.500 δρχ.

CLAN NOVEL MALKAVIAN



Ο Ανατόλ είναι ένας Malkavian που ψάχνει από αιώνες τα σημάδια για τις τελευταίες νύχτες, την Γκεχέννα. Τώρα που το Μάτι του Χάζιμελ ξαναεμφανίστηκε, ο Ανατόλ ψάχνει να ανακαλύψει τη σύνδεση που έχει αυτό το πανάρχαιο μαγικό αντικείμενο με τον νεαρό Τορεαδόρ Leopold που το έχει υπό την κατοχή του. Αρχαίες προφητείες και απόκρυφα αινίγματα κρατούν το κλειδί για τη μυστική γνώση που θα μπορούσε να κάνει κάποιον να λύσει το μυστήριο της Αποκάλυψης που αντιμετωπίζουν οι όμαιμοι στις Τελευταίες αυτές Νύχτες. Και ποιος καλύτερος από έναν Malkavian για να κατανοήσει έναν κατά τα άλλα ακατανόητο και απόκρυφο γρίφο; Η σοφία μέσα από την τρέλα κάνουν τους όμαιμους αυτούς να φαίνονται αλλοπρόσαλλοι και παράξενοι, αλλά είναι όλα όπως φαίνονται;

Εταιρία: White Wolf/Τιμή 2.400 δρχ.

THE BITTER ROAD

Είναι δύσκολο να είναι κάποιος μάγος, ιδιαίτερα αν είναι καινούριος μέσα στην ανώμαλη κατάσταση που έχει δημιουργηθεί τελευταία στον Κόσμο του Σκότους. Ολα όσα θα έπρεπε να ξέρει ένας καινούριος μάγος και ακόμα περισσότερα περιέχονται σε αυτό τον οδηγό στα μονοπάτια των Παραδόσεων. Από τη δημιουργία φατριών και την επεξήγηση του τρόπου λειτουργίας του κόσμου της μαγείας μέχρι τις τελευταίες εξελίξεις στον Κόσμο του Σκότους και τον τρόπο να τις αντιμετωπίσει κανείς, αυτό το συμπλήρωμα στο Mage: The Ascension γεμίζει τον αναγνώστη με έναν καταιγισμό από χρήσιμες πληροφορίες που θα σώσουν τη ζωή του χαρακτήρα του και θα τον βοηθήσουν στο δύσκολο δρόμο της "αγκάθινης ατραπού".



Εταιρία: White Wolf/Τιμή 7.200 δρχ.

YOUNG JEDI - JEDI COUNCIL



Το Jedi Council είναι επιτέλους εδώ! Η εκπληκτική καινούρια έκδοση του Young Jedi με τους Δάσκαλους Τζεντάι σάς δίνει την ικανότητα να παίξετε καινούριες τράπουλες με νέους δυνατούς συνδυασμούς και να δημιουργήσετε ομάδες από τους ισχυρότερους Ιππότες Τζεντάι που θα κατατροπώσουν τον αντίπαλό σας με τα φωτόσπαθά τους και τις μυστικές δυνάμεις τους. Ολοι οι χαρακτήρες των Δασκάλων Τζεντάι που υπήρχαν στην ταινία αναπαρίστανται με λεπτομέρεια σε κάρτες και περιέχονται και επιπλέον κάρτες που βελτιώνουν και τη σκοτεινή πλευρά της δύναμης για να μην υπερισχύσει ο ένας περισσότερο του άλλου. Τώρα το Jedi Council είναι εδώ και τα μπλε φακελάκια του θα γίνουν σταθμός για το παιχνίδι.

Εταιρία: Decipher/Τιμή 1.450 δρχ.

FIGHTER ACE II

Κυριαρχήστε στους αιθέρες... του παρελθόντος

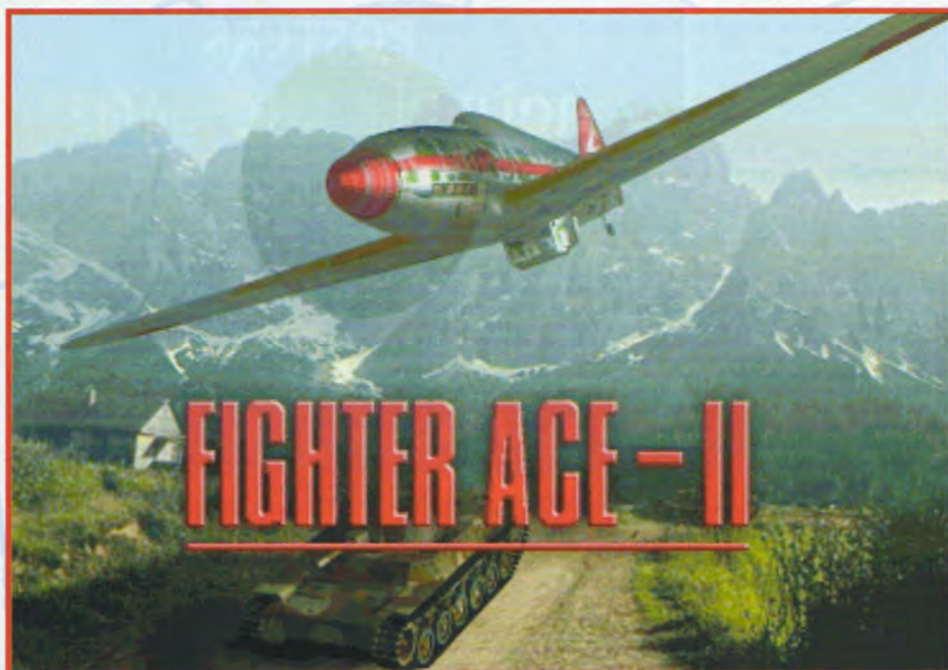
Πρόκειται για ένα εκατό τοις εκατό καθαρόαιμο flight simulator, ένα παιχνίδι μαχητικών αεροσκαφών του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Το Fighter Ace II είναι το μοναδικό on-line παιχνίδι που ασχολείται αποκλειστικά με αερομαχίες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Διαθέτει τεράστια ποικιλία αεροσκαφών από εκείνη την εποχή, ρεαλιστικό χειρισμό και μάχες. Ενα αρκετά πρωτότυπο on-line παιχνίδι, μια και τελευταία μόνο Role Playing Games και strategies δημιουργούνται από τις εταιρίες για τη διαδικτυακή διασκέδασή μας.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.Com



ο Fighter Ace II, ή εν συντομία FAII, φιλοξενείται στους servers του διάσημου site της Microsoft, ZONE. Είναι ένα από τα 9 προνομιακά multiuser on-line παιχνίδια που προσφέρει το site και το μόνο καθαρόαιμο flight simulation. Υπάρχει βέβαια και το Allegiance (το Beta Testing έχει τελειώσει εδώ και καιρό και πλέον λειτουργεί κανονικά), το οποίο είναι μεν space simulation, αλλά είναι πολύ fantasy και διαθέτει πάρα πολλά στοιχεία strategy. Το FAII καθημερινά φιλοξενεί εκατοντάδες παίκτες, οι οποίοι επιδίδονται στις αερομαχίες σε διάφορες αρένες που προσφέρει το site του ZONE.

Ομολογουμένως δυσκολεύτηκα τρομερά έως ότου να συνηθίσω το χειρισμό και το ρεαλιστικό στυλ του FAII, μια και είμαι από άλλη σχολή (των strategies και RPGs). Ενα από τα προβλήματα που συνάντησα ήταν ότι δεν είχα joystick κατάλληλο για flight simulator και το keyboard όσο να 'ναι σε τέτοια παιχνίδια δεν είναι ό,τι καλύτερο, μια και σε στιγμές πανικού είναι σύνηθες το φαινόμενο να πατάς άλλα πλήκτρα αντί άλλων ("Αα! Πού είναι το κουμπί για εκτόξευση πυραύλων. Φτου! Πάλι εκτινάχθηκα από το αεροσκάφος"). Οσοι, λοιπόν, έχετε μεράκι γι' αυτά τα παιχνίδια και θέλετε να αποδείξετε τις ικανότητές σας στους αιθέρες, καλό θα ήταν να έχετε ένα joystick εύκαιρο.



ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Το πρώτο βήμα σε κάθε on-line παιχνίδι είναι η απόκτηση του client του. Δυστυχώς, δεν κατάφερα να συμπεριλάβω στα περιεχόμενα των CDs αυτού του τεύχους τον client του FFAII, οπότε όσοι θέλετε είτε θα περιμένετε μέχρι το επόμενο τεύχος είτε θα τον κατεβάσετε μόνοι σας. Δεν είναι και πολύ μεγάλος, 17MB μόνο (!), αν αναλογιστούμε παλαιότερους clients παιχνιδιών (βλ. Shattered Galaxy 60MB). Αφού τον κατεβάσετε, λοιπόν, τον κάνετε install και εν συνεχεία τρέχετε το πρόγραμμα.

Εδώ χρειάζεται λίγη προσοχή για να αποκομίσετε τα μέγιστα οφέλη από το παιχνίδι. Από τη στιγμή που θα ανοίξετε νέο λογαριασμό για το MSN Gaming Zone, μπορείτε να γίνετε δωρεάν συνδρομητής μόνο για τρεις μέρες. Το παιχνίδι όμως σας παρέχει τη δυνατότητα να πάρετε μια πρώτη γεύση, παίζοντας τις tutorial αποστολές του, χωρίς να χρειάζεται να είστε on-line. Οπότε σοφό θα ήταν, αφού κάνετε install το παιχνίδι, να παίξετε τις πέντε tutorial αποστολές, και αφού το μάθετε καλά, μόνο τότε να ενεργοποιήσετε τον δωρεάν λογαριασμό σας. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορέσετε να εκμεταλλευτείτε τρεις καθαρές μέρες ατελείωτων on-line αερομαχιών και όχι να χάσετε τη μία ή δύο από αυτές τις μέρες, προσπαθώντας να μάθετε το παιχνίδι μέσω των tutorials.

Τον client μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.zone.com/fighterace /downloads.asp. Εν συνεχεία τον κάνετε install και μετά τον φορτώνετε. Αφού το φορτώσετε, επιλέξτε Tutorial και παίξτε και τις πέντε εκπαιδευτικές αποστολές προκειμένου να μάθετε τα βασικά του παιχνιδιού και να εξοικειωθείτε. Αφού μάθετε, καιρός να πάθετε, διότι ο κανών είναι γνωστός: "Μόνο στο Multiplayer Mode μαθαίνεις ένα παιχνίδι". Καιρός λοιπόν να δείτε τι ψάρια πιάνετε στο Internet, ενεργοποιώντας τη δωρεάν συνδρομή σας.

Από τη διεύθυνση



Να 'μαι και εγώ! Χαρούμενος, πετάω στους αιθέρες, έτοιμος πάντα να γαζώσω εχθρικά αεροσκάφη.



Η αντίπαλη βάση θα δεχτεί ακόμη μία επίθεση. Η μέθοδος είναι απλή: κάνουμε βουτιά και αμολάμε τις βόμβες εδάφους. Τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνουν τα εκρηκτικά!

ΤΑ ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ ΤΟΥ FAII

Στη συνέχεια σας παραθέτω όλα τα μοντέλα αεροσκαφών που μπορείτε να χειριστείτε στο FAII, καθώς και τις μονάδες εδάφους που θα αντιμετωπίσετε. Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

Αεροπορία Ηνωμένων Πολιτειών
- **Curtiss P-40B Tomahawk**
- **North American P-51D Mustang**
- **Chance Vought F4U-4 Corsair**
- **Lockheed P-38L Lightning**
- **P-47D Thunderbolt**

Αεροπορία Μεγάλης Βρετανίας
- **Hawker Hurricane Mk.IIC**
- **Hawker Typhoon Mk IB**
- **Supermarine Spitfire Mk VB**
- **Supermarine Spitfire XIV**
- **Supermarine Spitfire IX**

Αεροπορία Σοβιετικής Ενωσης
- **Lavochkin La-5**
- **Lavochkin La-7**
- **Yakovlev Yak-3**
- **Yakovlev Yak-9**
- **Polikarpov I-16**

Αεροπορία ναζιστικής Γερμανίας
- **Messerschmitt Bf-109E**
- **Messerschmitt Bf-109G-10**
- **Messerschmitt Bf-109K-4**
- **Focke-Wulfe Fw-190A-8**
- **Focke-Wulfe Fw-190D-9**

Βομβαρδιστικά
- **Avro Lancaster Mk I - Μεγάλη Βρετανία**
- **Boeing B-17G Flying Fortress - Ηνωμένες Πολιτείες**
- **Junkers Ju88A-4 - Γερμανία**
- **Petlyakov Pe-8 - Ρωσία**

Μονάδες εδάφους
- **PzKpfw V Panther - Γερμανία**
- **PzKpfw VI Tiger - Γερμανία**
- **KV-1 K. Voroschilov - Ρωσία**
- **T-34 - Ρωσία**
- **SU-100 - Ρωσία**

http://www.zone.com/fighterace κάνετε κλικ στην επιλογή Subscription, που βρίσκεται στην αριστερή μπάρα. Θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο, το οποίο θα σας ζητάει το username και το password σας ως μέλος του Zone (αν δεν είστε, υπάρχει link για New Members. Δεν θα σας κοστίσει τίποτα το να γίνετε μέλος). Καταχωρείτε λοιπόν τα στοιχεία σας και στο επόμενο μενού επιλέγετε την τριήμερη δωρεάν συνδρομή. Το επόμενο βήμα είναι απλό: φορτώνετε το παιχνίδι και πατάτε Play. Αμέσως ανοίγει ο browser σας και σας πηγαίνει στη διεύθυνση από όπου θα επιλέξετε σε ποια από τις Arenas ή τα πεδία μαχών θα μπείτε. Επιλέγετε την Arena που θέλετε κάνοντας κλικ. Εν συνεχεία, θα κατεβάσετε ένα patch 3,65MB, το οποίο προστέθηκε πρόσφατα και σας προσφέρει νέα αεροσκάφη. Υστερα από όλα αυτά, πλέον οι αιθέρες είναι δικοί σας: ξεσκίστε τους :).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μη έχοντας την απαιτούμενη πείρα από άλλα παιχνίδια του είδους, πικράθηκα ώσπου να καταφέρω να χειρίζομαι το αεροπλάνο μου αξιοπρεπώς. Συν τοις άλλοις, η απουσία του joystick έκανε τα πράγματα ακόμα πιο δύσκολα. Ενα ελάττωμα που βρήκα στο παιχνίδι αφορά στο ότι τα πλήκτρα χειρισμού δεν μπορούν να ρυθμιστούν όπως επιθυμεί ο χρήστης. Αντ' αυτού, είναι όλα προκαθορισμένα και πολύ άβολα! Πατώντας το πλήκτρο F1, θα ανοίξει ένα βοηθητικό μενού με τις λειτουργίες όλων των πλήκτρων. Αν και στα tutorials θα μάθετε τα πάντα βήμα προς βήμα, θα είναι αρκετές οι φορές που θα συμβουλευτείτε αυτό το μενού με την τεράστια λίστα πλήκτρων.

Τέλος πάντων, τα πάντα είναι θέμα συνήθειας. Οπότε μια και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε άλλο, θα πρέπει να συμβιβαστείτε. Το FAII διακρίνεται για τον απολύτως ρεαλιστικό χειρισμό του αεροσκάφους, εκνευριστικά ρεαλιστικό θα έλεγα. Βέβαια, το παιχνίδι δεν σας αφήνει κατευθείαν στα βαθιά να πνιγείτε. Σε όσους από εσάς δεν αρέσει ο ρεαλισμός, καλό θα ήταν να επιλέγετε παιχνίδια σε Arcade Arenas, όπου τα πάντα δεν τηρούνται κατά γράμμα (ρεαλιστικά δηλαδή), ενώ όσοι έχετε τα κότσια και θέλετε να απολαύσετε κάτι άκρως ρεαλιστικό, προτιμήστε τις Realistic Arenas. Ως γνωστός φαντασιόπλη-

ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ...

Θα βρείτε δύο clients on-line παιχνιδιών, δυστυχώς όμως όχι αυτού που παρουσιάζουμε στο παρόν τεύχος. Ο πρώτος είναι ο client του Star Knights, που είχαμε παρουσιάσει στο προηγούμενο τεύχος, ενώ ο δεύτερος ο νέος client του Shattered Galaxy (SG), εκείνου του φοβερού και τρομερού RTS που είχα την τιμή να παρουσιάσω στο τεύχος 123. Ο λόγος για τον οποίο περιλαμβάνουμε ξανά τον client του SG είναι διότι ο παλιός 60MB client του παιχνιδιού είναι πλέον άχρηστος, αφού δεν δέχεται patch! Τώρα, πώς τα κατάφερε έτσι η εταιρία δημιουργός του SG, μη με ρωτάτε. Πάντως, το όλο σκηνικό είναι επιεικώς απαράδεκτο. Μετά λοιπόν από πολλά e-mails που δέχτηκα, μαζί με αυτό το τεύχος σάς προσφέρουμε και τον νέο client, από τον οποίο μπορείτε να παίξετε το SG. Κλείνοντας να σας υπενθυμίσω ότι το παιχνίδι βρίσκεται σε beta testing, οπότε καλά θα κάνετε να το δοκιμάσετε. Οσοι έπαιξαν το Shattered Galaxy, είδα ότι συμμερίστηκαν τις "απόλυτες" απόψεις μου ότι το παιχνίδι είναι άψογο κ.λπ. Σας υπενθυμίζω ότι στο CD του επόμενου τεύχους θα βρείτε τον client του παιχνιδιού που παρουσιάζουμε στο παρόν τεύχος.


Αλλη μία επιτυχημένη προσγείωση. Ούτε καν στο διάδρομο δεν κατάφερα να συγκρουστώ!



Από το μενού αυτό μπορείτε να χαζέψετε και να δείτε τα στατιστικά των αεροπλάνων που είναι διαθέσιμα, προκειμένου να επιλέξετε κάποιο και να μπείτε στο χορό.

κτος, προτίμησα τις Arcade. Δεν ξέρω εσείς τι θα κάνετε...

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του FAII σίγουρα δεν βρίσκονται στα επίπεδα των flight simulators της παρούσας περιόδου, αλλά είναι αξιοπρεπή. Διαθέτει 3D γραφικά, με μουντά χρώματα και ποιοτικό φωτισμό. Ο αριθμός πολυγώνων που χρησιμοποιούνται για τα αεροσκάφη είναι αρκετά καλός, αποδίδοντας ωραία τα μοντέλα των αεροσκαφών, ενώ οι μονάδες εδάφους που θα συναντήσετε στο παιχνίδι (τανκ, σταθμοί ανεφοδιασμών κ.λπ.) είναι σαφώς λιγότερο προσεγμένες και με πολύ λιγότερα πολύγωνα. Τα γραφικά των βλημάτων και των σφαιρών που εκτοξεύετε είναι μέτριας ποιότητας, ενώ οι εκρήξεις και τα εφέ καταστροφής αρκετά εντυπωσιακά.

Η μουσική του παιχνιδιού είναι απλώς ανύπαρκτη! Τα δε ηχητικά εφέ είναι ικανοποιητικής ποιότητας. Ο ήχος της μηχανής που "ζορίζεται" (δεν πρόκειται για δυσκολία των αεροπλάνων, αλλά για κατακόρυφη άνοδο στους αιθέρες), ο ήχος της καρδιάς του πιλότου όταν τα βρει σκούρα και αρχίζει να ζαλίζεται ("Τι κατέβασες πάλι, ρε, στο Βατάκι;"), η καταστροφή των φτερών του αεροπλάνου σου από εχθρικά πυρά είναι από τα πιο... ωτοφανή (όπως λέμε οφθαλμοφανή) εφέ που με εντυπωσίασαν. Σίγουρα τα γραφικά και ο ήχος δεν είναι τα ατού του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Παίζοντας το Fighter Ace II ενθουσιάστηκα. Βλέποντας άλλους συμπαίκτες και αντιπάλους μου να χειρίζονται με τέτοια άνεση και μαστοριά τα αεροπλάνα τους (ειδικά σε Realistic Arenas), κάτι με έπιασε και ήθελα να τους φτάσω. Δυστυχώς, ο εθισμός μου διακόπηκε μαζί με τη λήξη της τριήμερης δωρεάν συνδρομής. Το FAII, εκτός των άλλων, διαθέτει ειδικό σύστημα βαθμολόγησης (Ranking), από το οποίο μπορείτε να δείτε ποιοι είναι οι άσσοι των αιθέρων. Σε κάθε μάχη αποκομίζετε πόντους ανάλογα με το τι καταφέρνετε να πετύχετε και να εξολοθρεύσετε, ενώ μπορείτε να χάσετε, αν καταστραφεί το αεροπλάνο σας και δεν βγει ζωντανός ο πιλότος. Ετσι, αν είστε καλός, σιγά σιγά θα δημιουργήσετε μία φήμη γύρω από το όνομά σας, μέχρι που κάποια στιγμή θα φτάσετε στην πρώτη θέση με τους περισσότερους πόντους (O.K., μπορείτε να ξυπνήσετε τώρα).


Τρεις εναντίον ενός, εεε; Θα σας δείξω εγώ... Κάτσε να φωνάξω ενισχύσεις...

Πρόκειται για αρκετά καλή δουλειά, χωρίς όμοιά της στο Internet. Οσοι είστε fans των παλιών-κλασικών flight simulators θα βρείτε τον παράδεισό σας. Σε περίπτωση, δε, που θέλετε να συνεχίσετε και να γίνετε κανονικοί συνδρομητές, πέρα από το δωρεάν τριήμερο, ισχύουν οι ακόλουθες προσφορές: Μπορείτε να γίνετε συνδρομητής ανά μέρα με $1,95, ανά μήνα με $9,95 και, τέλος, υπάρχει η εξάμηνη προσφορά για $49,95. Αυτά από εμάς, καλές διακοπές και να κάνετε πολλά μπάνια και μακροβούτια.

PC

NET GAMING NEWS

● Η εταιρία Mythic Entertainment αποκάλυψε ότι η δημοφιλής σειρά παιχνιδιών, βασισμένη στην ταινία Independence Day, πρόκειται να έχει ακόμα μία συνέχεια, η οποία όμως θα είναι αποκλειστικά on-line και θα φέρει τον τίτλο ID4 Online. Οι παίκτες θα μπορούν να πάρουν το μέρος είτε των εξωγήινων είτε των ανθρώπων, καθώς οι δύο αντίπαλες παρατάξεις θα μάχονται στο διάστημα. Χρονικά το παιχνίδι τοποθετείται μία γενιά μετά τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στην ταινία. Πλέον η ανθρώπινη φυλή έχει μελετήσει και έχει μιμηθεί την εξωγήινη τεχνολογία, δημιουργώντας τα δικά της διαστημόπλοια. Το παιχνίδι θα επιτρέπει μέχρι και 20 παίκτες να παίζουν ταυτόχρονα σε επικές μάχες, οι οποίες θα εκτυλίσσονται στο ηλιακό μας σύστημα.

● Καθώς στο συγκεκριμένο τεύχος η στήλη μας ασχολείται με ένα on-line παιχνίδι το οποίο μπορείτε να παίξετε στο site του MSN Gaming ZONE, καλό θα ήταν να σας αναφέρω ότι κάθε μέρα το site επισκέπτονται και παίζουν όλα τα on-line παιχνίδια που προσφέρει περισσότερα από 100.000 άτομα! Τη μερίδα του λέοντος από τα on-line παιχνίδια κατέχει πανηγυρικά το Asheron's Call, με άνω των11.000 άτομα καθημερινώς, το οποίο είχε παρουσιαστεί από την παρούσα στήλη στο τεύχος 120. Ακολουθούν τα Text RPG Dragonrealms και GemStone II, ενώ οι συνδρομητές του περίφημου Allegiance διαρκώς αυξάνονται.

net

The 4th Coming

Μπήκε ο Ιούλιος και εγώ ακόμα παίζω T4C αντί να έχω φύγει για Μπαχάμες. Α, ρε καταραμένο PC, τι μου κάνεις. Τέλος πάντων, για να δούμε τι καινούριο εμφανίστηκε τις δεκαπέντε μέρες που μπήκαν ανάμεσά μας. Ωχ, βλέπω νέα έκδοση στον server μας, την 1.11! Βλέπω επίσης "Τα Κακώς Κείμενα του T4C" να έχουν πάρει φόρα και να εκδίδουν κάθε εβδομάδα από ένα νέο Volume. Ελεος, ας τους σταματήσει κάποιος, γιατί τα έχουν βγάλει όλα στη φόρα!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Ας τα πάρουμε από την αρχή. Πλέον στον server μας έχει ανέβει η έκδοση 1.11, η οποία δεν είναι μόνο bug fixing, αλλά τοποθετεί τους ακρογωνιαίους λίθους για την έκδοση 2.0. Ας δούμε πιο αναλυτικά τι νέο μάς φέρνει η καινούρια αυτή έκδοση.

VERSION 1.11

Τετάρτη 6 Ιουνίου 2000. Η Vircom εκδίδει νέο patch, περίπου έναν μήνα μετά την έκδοση 1.1 και αφού έχει μεσολαβήσει ένα μικρό patch μόνο για servers. Γενικότερα δεν έφερε τίποτα συγκλονιστικό η νέα έκδοση, απλώς μας υπενθύμισε ότι η Vircom συνεχίζει την καλή δουλειά και όσο περνάει ο καιρός το πολυαναμενόμενο και πολλά υποσχόμενο τρίτο νησί έρχεται όλο και πιο κοντά μας! Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τι αλλαγές φέρνει η έλευση της 1.11.

- Διορθώνει αρκετά προβλήματα και τυπογραφικά λάθη των Non Player Characters, που βρίσκονται στο νησί Raven Dust.
- Διορθώνει ορισμένα οπτικά bugs, τα οποία σχετίζονται με το νέο interface που εισήγαγε η φοβερή και τρομερή έκδοση 1.1. Προσωπικά ούτε που τα είχα παρατηρήσει.
- Το αρχικό φόρτωμα του παιχνιδιού έχει μειωθεί στο μισό χρόνο και ακόμα λιγότερο θα μπορούσα να πω! Δεν πίστευα στα μάτια μου πόσο γρήγορα έμπαινα στο παιχνίδι. Φανταστείτε ότι όλο το παιχνίδι κάνει ΜΟΝΟ ένα φόρτωμα, το αρχικό. Μιλάμε για τεράστια έκταση, στην οποία μπορείτε να περιπλανηθείτε, καθώς και ατελείωτα τέρατα. Δεν είναι παίξε-γέλασε τέτοια μείωση χρόνου.
- Τα spells Poison και Poison Arrow δημιουργούσαν το effect icon τους στον Caster και όχι στο θύμα του Spell Effect. Το πρόβλημα αυτό διορθώθηκε.
- Οταν κάνατε spell σε ένα τέρας και μετά κλικ σε έναν NPC, τότε και ο NPC δεχόταν το ίδιο spell, με αποτέλεσμα να σας κυνηγάει για να σας σφάξει :). Τώρα πια το πρόβλημα αυτό διορθώθηκε.
- Πλέον τα ηλιακά ρολόγια που υπάρχουν στις πόλεις είναι αθάνατα. Παλαιότερα μπορούσατε να τα στοχεύσετε και να τα πετύχετε με όπλα και μαγικά.
- Κάνοντας δεξί κλικ στα αφημένα στο έδαφος gold pieces, βλέπετε την ποσότητά τους.
- Τα portals πλέον δεν μπορούν να γίνουν στόχοι διάφορων spells.
- Τα στατιστικά, τα οποία είναι αυξημένα λόγω κάποιων αντικειμένων, παρουσιάζονται με διαφορετικό χρώμα.
- Πολλές φορές, αφού γινόταν το πρώτο φόρτωμα του παιχνιδιού, βλέπατε ότι είχατε κάνει "Level Up", το οποίο φυσικά ήταν εικονικό-ειρωνικό. Πλέον το πρόβλημα αυτό δεν υφίσταται.
- Πλέον ο NPC Lothan είναι μάγος του ΝΕΡΟΥ και του ΑΕΡΑ και ανταποκρίνεται αναλόγως.
- Τελευταίο και καλύτερο όλων, το γεγονός ότι πλέον το Agility επηρεάζει το αν θα πετύχετε τον αντίπαλο και το skill Dodge του χαρακτήρα. Οταν με την έλευση της έκδοσης 2.0 έρθουν οι Archers θα είναι και βασικό στοιχείο αυτών, όπως είναι για τους Fighters το Strength.

Η ΠΩΡΩΣΗ

Λίγες ημέρες μετά την έκδοση του "Τα Κακώς Κείμενα του T4C Vol 2", εμφανίστηκε στο forum του T4C ακόμα ένα χιουμοριστικό-σατιρικό κείμενο σχετικό πάντα με το T4C. Εκδότης του κειμένου αυτού είναι ο Warlord, ο οποίος περιγράφει πώς μπορείτε να διαπιστώσετε ότι έχετε πωρωθεί με το The 4th Coming. Λόγω του μικρού μεγέθους του έχω τη δυνατότητα να σας το παρουσιάσω. Απολαύστε το:

"Πώς ξέρετε ότι έχετε πωρωθεί με το T4C:

✓ Αν νομίζετε ότι φωνάζοντας δυνατά σάς ακούει όλος ο πλανήτης...

✓ Οταν γράφετε εξετάσεις και περιμένετε να τις λύσετε μέσω page...

✓ Οταν πηγαίνετε στον ιερέα της

HALL OF FAME

	ONOMA	LEVEL
1.	Lisa	120
2.	Bladesinger	112
3.	NoOne	108
4.	Soth	107
5.	Dragonheart	106
6.	SerpenT	106
7.	Killer-Knight	105
8.	Manticore	105
9.	NoBody	103
10.	VAAL	100
11.	Sauron	99
12.	SaiNT	97
13.	Varg	97
14.	Aragorn	97
15.	Black-Trader	96
16.	Mikee	95
17.	Warlord	93
18.	Vevilos	92
19.	UnderTaker	91
20.	Tempest	90

Ακλόνητη η Lisa από την κορυφή. Bladesinger και NoOne ακολουθούν με όσες δυνάμεις έχουν. Φυσικά, δεν υπάρχει καμία αντιπαλότητα μεταξύ των παιδιών για το ποιος θα είναι πρώτος και ποιος δεύτερος, απλώς μου αρέσει να δίνω λίγο έμφαση για να ξυπνήσω τα πνεύματα :). Ετσι κάπως είχε το Hall of Fame στις 14 Ιουνίου 2000.

ενορίας σας και του λέτε sanctuary...

✔ Οταν φοράτε πολλά δαχτυλίδια και χαντρολαίμια για να ανεβάσετε τα stats σας...

✔ Οταν σκοτώνετε μυρμήγκια και σκέφτεστε: 'Πρέπει να σκοτώνω αράχνες-ταραντούλες, δίνουν περισσότερο XP!'...

✔ Οταν σας καλούν σε party και, προτού πάτε, εφοδιάζεστε με όσα Tonotil μπορείτε να κουβαλήσετε...

✔ Οταν γνωρίζετε ένα άτομο και το πρώτο που σας ενδιαφέρει να μάθετε γι' αυτό είναι το Level και η Class...

✔ Οταν θέλετε να πάτε από ένα μέρος σε ένα άλλο και ψάχνεστε για scroll.

✔ (Για μέλη της θρησκείας της Lula) Αν κυκλοφορείτε γυμνοί μέσα στις πόλεις...

✔ Αν, όταν εισπράττετε λεφτά, ακούτε μια φωνή να σας λέει: 'You received tosa money'...

✔ Οταν βλέπετε τσιγγάνες και τις ρωτάτε το karma σας...

✔ Αν νομίζετε ότι σκοτώνοντας κάποιον, εμφανίζεται σε ναό...

✔ Αν νομίζετε ότι ο αρακάς είναι νησί και θεωρείτε τρελούς όσους τον τρώνε... (τον αρακά, ε;)

✔ Αν βλέποντας κάποιον ρακένδυτο, του λέτε: 'Είσαι newbie;'...

✔ Αν, όταν είστε κουρασμένοι και δεν μπορείτε να κουνηθείτε, λέτε: Εχω πολύ lag...

✔ Αν νομίζετε ότι κάποιος συνάνθρωπός σας που έχει περίεργο όνομα είναι ντε και καλά mule...

✔ Αν σας ρωτάνε σε ποιο νησί θέλετε να πάτε διακοπές και εσείς απαντάτε: 'Στο τρίτο νησί του T4C!'...

✔ Αν στο δωμάτιό σας επικρατεί απόλυτη ακαταστασία και εσείς περιμένετε... την καθαρίστρια.

✔ Αν φοράτε βαριά ρούχα για να ανεβάσετε το Armor Class σας...

✔ Αν θέλετε να παντρευτείτε και δεν ψάχνετε για παπά αλλά GM...

✔ Αν επιθυμείτε στις ταυτότητές σας την υποχρεωτική αναγραφή του θρησκεύματος σας... το T4C...

✔ Αν πριν τσακωθείτε με κάποιον, ψάχνετε πληκτρολόγιο για να πατήσετε Ctrl+C...

✔ Αν νομίζετε ότι σκοτώνοντας οτιδήποτε κινείται, αμείβεστε χρηματικά...

✔ Αν νομίζετε ότι κάθε άνθρωπος, ανάλογα μα την κατάσταση της υγείας του, έχει και αντίστοιχο χρωματικό περίγραμμα...

✔ Αν νομίζετε ότι θα πεθάνετε αν κάθε έξι μήνες δεν πληρώνετε 14.900δρχ.

Αν κάποιο από τα προαναφερόμενα

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ Lost Paradise

Αυτό το μήνα φιλοξενούμε τον τρανό Lost Paradise, ο οποίος είναι από τη Ρόδο. Πρόκειται για έναν από τους παλαιότερους παίκτες στον server μας, και ο ίδιος δεν παραλείπει ποτέ να μας το υπενθυμίσει (καρφί νάμπερ ουάν :P). Επίσης, έχω παρατηρήσει ότι παρουσιάζει μία ιδιάζουσα συμπεριφορά κάθε φορά που μπαίνει στο παιχνίδι. Χαιρετάει και αν δεν του απαντήσουμε, τον "παίρνει από κάτω". Αφού επαναλάβει τη χαιρετούρα και δει ότι "φωνή βοώντος εν τη ερήμω", τότε εκφράζεται κάπως έτσι: "Χαιρετήστε, ρε ζώα, μπήκα". Ε, τότε όλοι μαζί με προθυμία τον καλωσορίζουμε. Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, δεν έχει κανένας τίποτα με το παιδί, απλώς οι περισσότεροι είμαστε απασχολημένοι με κάτι άλλο (οι GMs παίρνοντας τα ηρεμιστικά και τα βαρβιτουρικά τους και οι παίκτες πρήζοντας τους GMs) και ούτε καν προσέχουμε ότι μπήκε κάποιος. Σας τον παραδίδω να σας τα πει και ο ίδιος ένα χεράκι...

"Αντί να αρχίσω με το καθιερωμένο γλείψιμο που συνηθίζεται στο 'PC Master', λέω να ξεκινήσω απλά.

'Μια ιστορία θα σας πω, μια ιστορία λίγο μεγάλη.
Που την έγραψα εγώ και την παραλλάξαν άλλοι.'

Είμαι ένα καλό παιδάκι γύρω στα 15... 15 και κάτι... εκεί γύρω, πάντως. Το T4C το γνώρισα μέσω του πολυαγαπημένου μας περιοδικού, που τόσο το λατρεύετε (ναι, καλά το καταλάβατε, κάνω γλείψιμο για να βάλετε περισσότερα Hints & Tips ;). Επειδή ήμουν νέος στα RPGs (ξέρετε newbie, άσχετος, ε πώς το λένε, τούβλο!), μόλις μπήκα στο T4C εντυπωσιάστηκα από την απάντηση που πήρα όταν είπα 'Hi all, I am a new char here'. Για να πω την αλήθεια περίμενα να με γράψουν, πράγμα που συνηθίζεται παντού, αλλά δεν έγινε γιατί έλαβα από πολλούς 'Hi' το οποίο μου άρεσε. Επειτα οι αλλεπάλληλες ερωτήσεις που έκανα, όπως 'Πώς μπορώ να τρέχω' ή 'Πού αγοράζω όπλα - armor' ή 'πώς πηδάω', όχι μόνο δεν νευρίασαν, αλλά με βοήθησαν πολύ. Θέλω να ευχαριστήσω αυτούς που με βοήθησαν στην αρχή, όπως τον Τραγουδολεπίδα (Bladesinger), τον τότε Cyric, που δεν μπαίνει πια, καθώς και τον Κικιρίκου (kokoras). Φυσικά, από το παιχνίδι δεν λείπουν και οι πολυαγαπημένοι μας GM, οι οποίοι με βοήθησαν πάρα πολύ (αν και τώρα όλοι τούς έχουν πάρει στο ψιλό χωρίς να υπολογίζουν το Soulstealer που κρατάνε ;), αφού όποτε μπαίνουν, αντί για 'Hi' τους λένε 'DT αρένα!' ή 'DT teleport' και πολλά άλλα. Φυσικά το T4C, αφού αποτέλεσε μια μικρή κοινωνία, εξελίχθηκε. Απέκτησε Religions, Guilds και τα άλλα που μας έχουν κάνει να τσακωνόμαστε και για κάποιο διάστημα να είμαστε σε διάσταση. Βέβαια, είχαν και τα καλά τους [bonus;)].

Πάντως, έχω να απευθύνω ένα μήνυμα στους πωρωμένους του game, στους εξαρτημένους, στους αποβλακωμένους (ναι, στους High Levels αναφέρομαι;): Το παν δεν είναι XP και Killing. Αφού το game είναι on-line, χρειάζεται και λίγη κοινωνικότητα, βρε παιδί μου, γιατί αλλιώς καταντάει Single. Και επειδή είναι το μόνο Single που χρεώνεστε, το παρατάτε. Επίσης, θέλω να ευχαριστήσω τους GMs για την πολύ καλή δουλειά τους στα events που γίνονται συχνά. Να με συγχωρέσουν για ό,τι έχω πει. Είναι φυσικό να γίνονται παρεξηγήσεις. Επίσης, θα ήθελα να πω στον κ. Sostrym ότι πολύ την ψώνισε με το 'Darkness falls across the land' και την έχει δει τώρα ;). Τότε, ρε μεγάλε, τι το έχουμε το Ring Of Light?

Επειδή μάλλον σας κούρασα, ώρα να πηγαίνω. Πάω για λίγα XP, αν και αμφιβάλλω με το lag που μας έχει πιάσει...

'Αυτά είχα να πω, να μην τα πολυλογούμε.
Υπάρχουν και ανήλικα και παρεξηγηθούμε.'
Lost Paradise"

Γεια σου, ρε Lost, με τα ωραία ποιηματάκια σου. Φαίνεται ο Ιούλιος και οι παραλίες της Ρόδου έχουν ξυπνήσει μέσα σου τον Καβάφη. Κάνε καμιά ποιητική συλλογή, βρε αγόρι μου, και ονόμασέ την τα "Απαντα του Χαμένου Παραδείσου". Πού ξέρεις, μπορεί να πουλήσει έπειτα από καμιά δεκαριά αιώνες :).

Μια και ο φίλος αναφέρθηκε στις πρώτες ερωτήσεις που είχε κάνει, όπως "Πώς τρέχω και πώς πηδάω", τις οποίες μόλις είχα ακούσει είχα πέσει κάτω από την καρέκλα και γελούσα, να σας ενημερώσω ότι ετοιμάζω ένα χιουμοριστικό κειμενάκι με τις top ερωτήσεις που έχω ακούσει από παίκτες τους 9 αυτούς μήνες που είμαι GM. Σας διαβεβαιώ ότι δεν έχετε ακούσει χειρότερες ερωτήσεις. Ακόμα και εγώ απορώ πώς δεν έχω πάει ακόμα να κλειστώ σε καμία ψυχιατρική κλινική!



Ηταν ένα μικρό Drakeάκι, που ήταν α - α - αταξίδευτο, οέ, οέ, οέ... Κοιτάξτε εδώ τι έχει πάθει το άμοιρο από τους Lisa, Tempest, Killer-Knight και Diablo!



Εδώ προσπαθώ να τους βάλω σε σειρά, μπας και κάνουμε μια αξιοπρεπή παρέλαση. 25η Μαρτίου ήταν, έπρεπε να είμαστε στο κλίμα.



Τελικά, μόνο παρέλαση δεν ήταν αυτό. Πιο πολύ σε διαδήλωση μου φέρνει. Αδικα προσπάθησα να επιβάλω λίγη πειθαρχία στους παίκτες.

συμβαίνει και σε εσάς, αναζητήστε ιατρική βοήθεια πριν να είναι πολύ αργά...;)

Αντε πάω για το καθημερινό μου ηλεκτροσόκ ...BZZT...BZZT...Ααχχχ"

Το τι "μπράβο" και "εύγε" και "πάντα τέτοια" έπεσαν στο forum από GMs και παίκτες δεν λέγεται. Μιλάμε, το παλικάρι έχει κάνει καταπληκτική δουλειά! Την πρώτη φορά που το είχα διαβάσει, γελούσα μετά δακρύων. Για να κατανοήσετε πλήρως, όμως, το χιούμορ του κειμένου, πρέπει να έχετε ασχοληθεί με το T4C αρκετό καιρό. Το ίδιο ισχύει και για τα "Κακώς Κείμενα του T4C", τα οποία έχουν μετατραπεί σε θεσμό του T4C και δημοσιεύονται κάθε Δευτέρα, ανελλιπώς! Οσα κωμικοτραγικά έχουν συμβεί στο χώρο του T4C δεν έχουν ξεφύγει από το βλέμμα των τριών σατανικών συγγραφέων, οι οποίοι διαθέτουν απίστευτο χιούμορ. Η οργή τους και όλο το καυστικό χιούμορ τους εκτοξεύεται, κατά κύριο λόγο, εναντίον εμού και των λοιπών συναδέλφων GMs. Σε κάθε νέο Volume δεν παραλείπουν να με καλλωπίσουν και με ένα νέο κοσμητικό επίθετο. Τα Εβραίος, Dark Gipsy και Dark Templar είναι μερικά από τα ατελείωτα ονόματα που έχω πλέον αποκτήσει. Πού θα πάει, θα πάρω την εκδίκησή μου. Ακούτε, ρε τρίο της συμφοράς, Δρακονέφρι (DragonHeart), Λεπιδοτραγουδισταρά (Bladesinger) και ΤσεκεΒαραΜεΚιΑςΚλεω (Rebelion), θα σας κανονίσω εγώ!

PC

MAP RAVEN DUST'S CRYPT (Level 2)



VIRTUAL DISK SPACE

Ο αποθηκευτικός χώρος σας στο Internet

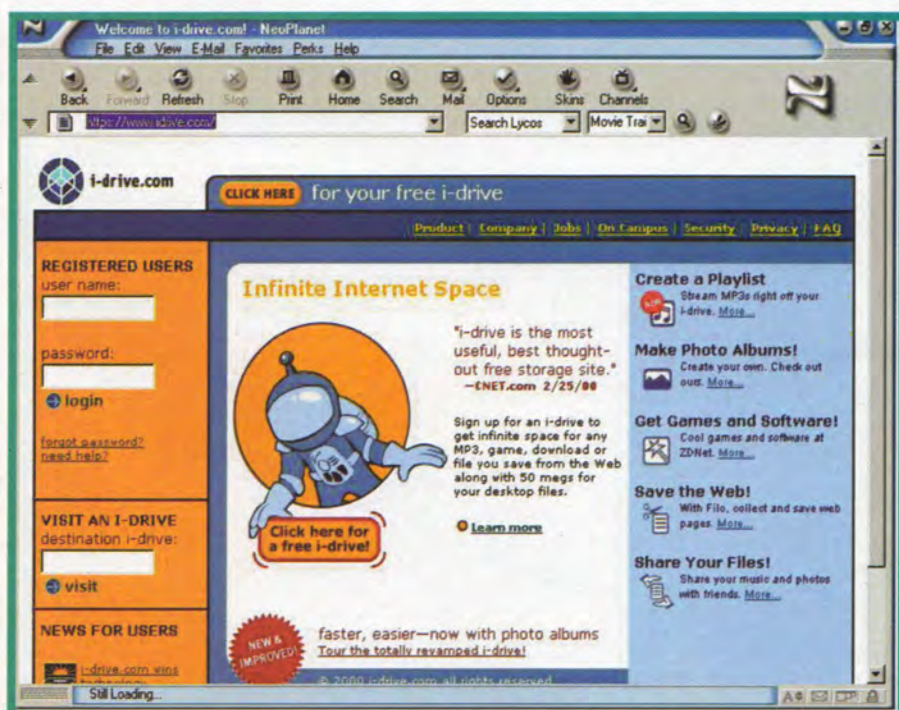
Αρκετοί από εσάς που χρησιμοποιείτε επί καθημερινής βάσης το Internet, συμπεριλαμβανομένου και εμού μέχρι προσφάτως, αγνοείτε την ύπαρξη των υπηρεσιών Virtual Disk Space, γνωστών εν συντομία και ως VDS. Το VDS, περιληπτικά, αναλαμβάνει να σας λύσει τα χέρια στην αποθήκευση και ανταλλαγή δεδομένων μέσω του Internet με ικανοποιητικό -έως αρκετά μεγάλο θα έγραφα- αποθηκευτικό χώρο.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.com

Με το VDS ήρθα σε πρώτη επαφή περίπου προ ενός μηνός και από τότε το χρησιμοποιώ σε καθημερινή βάση! Τότε έψαχνα απελπισμένος ένα φοβερό MP3, ώσπου μία φίλη μού είπε ότι το είχε (τρελάθηκα από τη χαρά μου). Συμφωνήσαμε να μου το δώσει, αλλά όλες οι μέθοδοι ανταλλαγής αρχείων που γνώριζα ως τότε (ICQ, mail κ.λπ.) ήταν άχρηστες μπροστά σε ένα τόσο μεγάλο αρχείο (4MB), για τα δεδομένα του Internet πάντα. Τότε η κοπελιά έριξε άπλετο φως στον προβληματισμό μου: Μου γνώρισε sites που σου προσφέρουν δωρεάν τις υπηρεσίες VDS. Για να δούμε όμως...

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ VDS

Πρόκειται για μία υπηρεσία που προσφέρεται από διάφορες εταιρίες μέσω των sites τους στα μέλη τους και παρέχει δωρεάν αποθηκευτικό χώρο αρκετών MB, ούτως ώστε να μπορούν να αποθηκεύουν αρχεία. Επίσης, εάν έχετε κάποιον άλλο φίλο ο οποίος έχει λογαριασμό στο ίδιο site, μπορείτε να του στείλετε διάφορα αρχεία και αυτός να τα παραλάβει, όποτε μπορέσει, χωρίς να είναι απαραίτητο και οι δύο να είστε on-line. Μπορείτε ακόμα να αφήνετε αρχεία στο δικό σας λογαριασμό και πηγαίνοντας σε άλλον υπολογιστή (πρέπει να έχει πρόσβαση στο Internet) να μπαίνετε στο λογαριασμό και να τα κατεβάζετε. Αυτές είναι μερικές από τις πιο κλασικές χρήσεις του VDS.



Οσον αφορά τώρα στον αποθηκευτικό χώρο που σας προσφέρεται και έχετε στη διάθεσή σας, εξαρτάται από το site. Ξεκινά από 3MB και φτάνει μέχρι 300MB! Βέβαια, στο παρόν άρθρο δεν θα ασχοληθούμε με τα sites που προσφέρουν μόνο 3MB, αλλά με αυτά που προσφέρουν από 25 και πάνω.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να κάνω μία επισήμανση: Κάθε site μπορεί να υποστηρίζει ότι δίνει 100MB για να τοποθετείτε τα αρχεία σας, αλλά δεν είναι και τα 100 διαθέσιμα από την αρχή που έχετε πρόσβαση στο λογαριασμό σας. Συνήθως, δίνει λίγα MB κατά την έναρξη της δωρεάν συνδρομής, περίπου το ένα τρίτο με ένα τέταρτο, και τα υπόλοιπα τα αποκτάτε αν χρησιμοποιείτε πολύ συχνά το λογαριασμό σας ή εάν φέρετε στο συγκεκριμένο site και άλλους συνδρομητές. Για παράδειγμα, στο site www.XDRIVE.com ξεκινάτε έχοντας διαθέσιμο χώρο 25MB. Με το που κάνετε δέκα επισκέψεις στο λογαριασμό σας παίρνετε bonus 10MB ακόμα (σύνολο 35) και από εκεί και πέρα για κάθε νέο άτομο που φέρνετε προκειμένου να γίνει συνδρομητής στο συγκεκριμένο site θα κερδίζετε 5MB χώρου, με max τα 100MB. Αρκεί το νέο αυτό άτομο να αναφέρει, συμπληρώνοντας τη φόρμα συνδρομής του, ότι εσείς του προτείνατε να αποκτήσει συνδρομή.

ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ VDS

Για να αποκτήσετε το δικό σας VDS, το πρώτο βήμα είναι να βρείτε ένα site το οποίο θα σας το προσφέρει. Στη συνέχεια του άρθρου θα σας παρουσιάσω μερικά από τα πιο διάσημα sites που προσφέρουν υπηρεσίες VDS. Αφού επισκεφθείτε με τον browser σας (Internet Explorer, Netscape, Neo Planet, δεν έχει σημασία ποιον browser χρησιμοποιείτε) τη διεύθυνση του site, κάπου θα υπάρχει η επιλογή που θα αναφέρει "Register" ή κάτι συναφές (διαφέρει από site σε site). Κάνετε κλικ εκεί και θα εμφανιστεί ένα νέο μενού, το οποίο αναφέρει τους όρους και τους κανονισμούς της συμφωνίας που θα κάνετε και τα οφέλη που θα αποκομίσετε από τη στιγμή που θα δεχθείτε να γίνετε συνδρομητής.

Πατήστε "OK" ή "I Agree" και αμέσως μετά θα εμφανιστεί μία φόρμα, στην οποία καλείστε να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας (πολλά sites τους όρους συμφωνίας τούς έχουν σε link από





αυτήν τη σελίδα). Σημαντικότερα όλων είναι να συμπληρώσετε σωστά το e-mail σας και να βάλετε ένα password που θα θυμάστε και φυσικά ένα user ID. Προσέξτε να καταχωρίσετε ένα user name πρωτότυπο, καθώς τα περισσότερα είναι ήδη κατειλημμένα, και, τέλος, να βάλετε ένα password αρκετά μεγάλο. Αφού συμπληρώσετε όλα τα στοιχεία σας, τα καταχωρείτε, και, αν όλα έχουν πάει καλά, βγαίνετε πάλι στο αρχικό site.

Αμέσως μετά ελέγξτε το mail σας, αφού θα σας έχει σταλεί απάντηση από το site, που θα σας ενημερώνει για την ενεργοποίηση του λογαριασμού σας και την επαλήθευση του user ID και του password σας. Η όλη διαδικασία πρόσβασης του λογαριασμού σας θυμίζει free e-mails μέσω sites, όπως τα Yahoo! και Hotmail. Πηγαίνετε στη διεύθυνση, καταχωρίζετε τα στοιχεία σας και κάνετε Log In. Βασικές λειτουργίες που μπορείτε να εκτελέσετε είναι να κάνετε upload αρχεία στο λογαριασμό σας, download αρχεία ήδη αποθηκευμένα, να ψάξετε και να καταχωρίσετε στη λίστα σας έναν φίλο με τον οποίο μπορείτε να ανταλλάσσετε αρχεία.

Κάθε φορά που ένα νέο αρχείο θα βρίσκεται στο λογαριασμό σας, είτε επειδή το έχετε αφήσεις εσείς είτε επειδή σας το "έδωσε" ένας φίλος, ένα e-mail θα έρχεται στο Mail Box σας προκειμένου να σας ενημερώσει για το νέο αυτό αρχείο. Η διαδικασία τού να κατεβάσετε ένα αρχείο είναι σχετικά απλή. Το επιλέγετε κάνοντας κλικ και πατάτε "Download". Σε αυτό το σημείο όμως συνάντησα ένα πρόβλημα στα περισσότερα sites, το οποίο είναι καθαρά θέμα ασφάλειας και όχι κάποιο bug: Οσα αρχεία προσπαθήσετε να κατεβάσετε από τον VDS λογαριασμό σας στο σκληρό δίσκο σας δεν γίνονται download μέσω κάποιου Download Manager (π.χ. Getright). Αυτό σημαίνει ότι τα κάνετε απλώς Save στον σκληρό σας δίσκο και διακινδυνεύετε να χάσετε το αρχείο σας εάν διακοπεί η σύνδεσή σας κατά τη διάρκεια του κατεβάσματος. Ενα άλλο πρόβλημα είναι ότι συχνά πυκνά θα γεμίζει το Mail Box σας με Junk Mails ενημερωτικά και διαφημιστικά από την εταιρία που σας παρέχει το VDS. Κάπως πρέπει και αυτοί οι άνθρωποι να βγάλουν τα λεφτά τους.

VDS SITES

Εν συνεχεία σάς παρουσιάζω τα πλεονεκτήματα των δύο πιο διάσημων sites που σας προσφέρουν Free Virtual Disk Space καθώς και μία επιγραμματική αναφορά σε άλλα που κατάφερα να βρω στο Internet, αλλά δεν είναι τόσο αξιόλογα όσο τα δύο προηγούμενα. Τα δύο καλύτερα -κατά τη γνώμη μου- sites είναι το Xdrive και το Idrive, τα οποία προσφέρουν σημαντικά πλεονεκτήματα συνεργασίας με άλλα sites. Διαβάστε προσεκτικά χωρίς να υπάρχει ανάγκη να αποφασίσετε ποιο από τα δύο (ή και τα υπόλοιπα) θα διαλέξετε, μια και μπορείτε να ανοίξετε λογαριασμούς σε όλα!

XDRIVE: Η διεύθυνσή του είναι www.XDRIVE.com. Προσφέρει χώρο μέχρι και 100MB, δίνοντας στην αρχή μόνο 25. Δέκα ακόμα MB θα κερδίσετε αν μπείτε στο λογαριασμό σας δέκα φορές, ενώ τα υπόλοιπα θα τα κερδίσετε βήμα βήμα, γνωρίζοντας το site και σε άλλα άτομα. Μετά το Registration έχετε την επιλογή να κατεβάσετε ένα αρχείο με το όνομα Xdrive. Οταν κάνετε Install το συγκεκριμένο αρχείο και αφού το τρέξετε (αφού έχετε μπει στο Internet), θα μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στο λογαριασμό σας πάρα πολύ εύκολα, χωρίς να είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσετε τον browser σας. Επίσης, δίνοντας ένα όνομα γράμματος στο XDRIVE, θα λειτουργεί ως σκληρός δίσκος μέσω του Windows Explorer. Αυτό το μικρό, πανέξυπνο προγραμματάκι, που το προσφέρει μόνο το XDRIVE, θα σας λύσει τα χέρια, μια και είναι άλλο να δουλεύεις μέσω του Explorer (κάνοντας Delete, Copy, Paste κ.λπ.) και άλλο να χρησιμοποιείς το μενού του VDS site μέσω του browser σου.

Αυτό όμως δεν είναι το μόνο πλεονέκτημα που προσφέρει το άψογο αυτό VDS site. Το XDRIVE συνεργάζεται με το site www.download.com, το πιο διάσημο site για να κατεβάσετε αρχεία, demos, drivers και ένα σωρό ακόμα καλούδια. Ετσι, αν καθώς ψάχνετε στο www.download.com βρείτε κάποιο αρχείο που σας ενδιαφέρει, μπορείτε να το κατεβάσετε στο XDRIVE και από εκεί να το πάρετε όποτε σας κάνει κέφι (η διαδικασία μεταφοράς ενός αρχείου από το site στον VDS λογαριασμό σας δεν λέγεται download, αλλά sideload). Τέλος, μπορείτε να παίζετε αρχεία MP3 και Movies μέσω του λογαριασμού σας στο XDRIVE, καθώς και να βλέπετε εικόνες (φυσικά όλα αυτά τα αρχεία πρέπει να είναι μέσα στο λογαριασμό σας). Αναμφισβήτητα το καλύτερο Virtual Disk Space σε όλο το Διαδίκτυο. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

IDRIVE: Η διεύθυνση του συγκεκριμένου site είναι www.Idrive.com. Δεν είναι τόσο καλό όσο το XDRIVE, αλλά είναι το δεύτερο καλύτερο site για VDS. Το IDRIVE συνεργάζεται με δύο διάσημα sites για downloading, το www.SOFTSEEK.com και το www.ZDNET.com, από τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε αρχεία στο λογαριασμό σας στο IDRIVE. Βέβαια, δεν είναι τόσο διάσημα όσο το www.download.com, αλλά μην ξεχνάτε ότι όλα αυτά είναι free, οπότε τι έχετε να χάσετε;

Το επόμενου ατού που έχετε ανοίγοντας λογαριασμό στο IDRIVE είναι το πρόγραμμα FILO που σας δίνεται δωρεάν. Τι κάνει αυτό το πρόγραμμα; Αποθηκεύει σελίδες ή και ολόκληρα sites στα οποία σερφάρετε στο λογαριασμό σας στο IDRIVE. Η χρήση του είναι πολύ απλή: Ενώ βρίσκεστε σε μία σελίδα που σας αρέσει, κάνετε δεξί κλικ και εμφανίζεται ένα σετ πέντε εντολών. Από εκεί μπορείτε να πάρετε μία εικόνα, ολόκληρη τη σελίδα και ό,τι άλλο θέλετε και να τα βάλετε στο χώρο που έχετε στο IDRIVE. Από το λογαριασμό σας πλέον μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε τις σελίδες στο

σκληρό σας δίσκο και από εκεί να τις μελετήσετε χωρίς να είστε on-line. Με αυτόν τον τρόπο "αχρηστεύονται" προγράμματα, όπως το WebZIP. Τέλος, το IDRIVE σας παρέχει τη δυνατότητα να φτιάξετε Playlist από τραγούδια που έχετε σώσει στο VDS σας, καθώς και Photo Album.

Πρόκειται για ένα site το οποίο, αν και αρκετά πιο γρήγορο στο φόρτωμα από το XDRIVE, δεν με εξυπηρέτησε τόσο.

www.IBackup.org: Το συγκεκριμένο site προσφέρει μέχρι και 200MB (!) χώρο. Τα 50 πρώτα MB τα παίρνετε δωρεάν, ενώ για κάθε νέο μέλος που θα φέρνετε θα κερδίζετε 10MB. Πρόκειται για ένα site απλό στο χειρισμό του, το οποίο δεν θα σας μπερδέψει.

www.DriveWay.com: Τρομερά γρήγορο site, με εύκολο χειρισμό. Σας προσφέρει maximum 100MB χώρου, ενώ ξεκινάτε με 25.

www.FreeDiskSpace.com: Η μεγαλύτερη προσφορά VDS που βρήκα. 300 ατελείωτα MB, και όλα δικά σας!

www.Click2Send.com: Αν και αρχικά θα σας φανεί πολύ απλό στο χειρισμό, το site στην πραγματικότητα είναι πολύ περίπλοκο και δυσνόητο. Σίγουρα όχι ό,τι καλύτερο.

PC

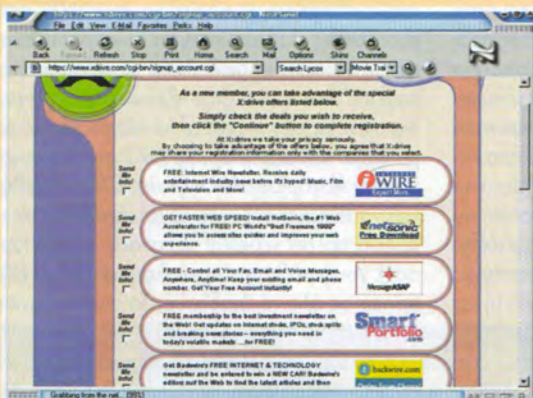
V D S Σ Τ Ο X D R I V E



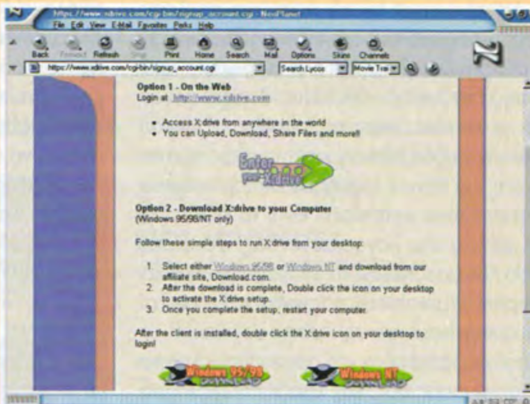
1 Επισκεφτείτε το site στη διεύθυνση www.xdrive.com και κάνετε κλικ στο "Sign Up Now!".



2 Σε αυτό το παράθυρο συμπληρώστε τη φόρμα. Ενημερώστε όλα τα κουτάκια με τα στοιχεία σας. Μόλις την ολοκληρώσετε, πατήστε το κουμπί "Click ONCE to submit Registration".



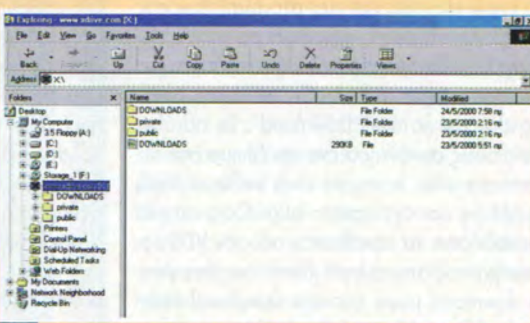
3 Για όποια από τα παραπάνω θέματα σας ενδιαφέρουν, θα δέχεστε καθημερινά e-mails με πληροφορίες (γνωστά και ως Junk Mails). Κυλήστε την μπάρα προς τα κάτω και πατήστε "Continue".



4 Σε αυτό το παράθυρο μπορείτε είτε να επιλέξετε να μπείτε στο λογαριασμό σας είτε να κατεβάσετε το αρχείο XDRIVE, το οποίο, όταν κάνετε Install, το τρέξετε και μπείτε στο λογαριασμό σας, θα βρίσκεται ως σκληρός δίσκος στον Windows Explorer σας.



5 Αυτός είναι ο λογαριασμός σας. Έχετε πρόσβαση μέσω του browser σας και κάθε φορά πρέπει να συμπληρώνετε user name και password.



6 Αφού έχετε κάνει Installation και έχετε συνδεθεί μέσω του προγράμματος XDRIVE στο λογαριασμό σας, από τον Explorer βλέπετε το νέο drive σας.

με τις μότο
Suzuki Superbike GSX R750
και Supersport GSX R600

STÉPHANE CHAMBON, παγκόσμιος πρωταθλητής **Supersport 1999** με **SUZUKI GSX-R600**

ΒΑΛΤΕ ΕΝΑ SUPERBIKE GSX R750 ΣΤΟ PC ΣΑΣ !



SUZUKI ALSTARE
Extreme racing



















MICROSTAR A.B.E.E. ■ Κονιτσοπούλου 30, 115.24 Αθήνα ■ Τηλ: 6998.974, 6997.495 Fax: 69 • E-mail:microstar@microstar.gr • http://www.microstar.gr

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Βάσεις Δεδομένων

Το 70% της επιστήμης της πληροφορικής αναφέρεται στη διαχείριση βάσεων δεδομένων. Οι εφαρμογές βάσεων δεδομένων ικανοποιούν από τις ανάγκες ενός απλού χρήστη μέχρι τις απαιτήσεις μιας πολυεθνικής επιχείρησης. Παράλληλα, η πλειονότητα των θέσεων στην αγορά εργασίας αναφέρεται σε προγραμματισμό και οργάνωση βάσεων δεδομένων. Σε αυτό το τεύχος θα κάνουμε τα πρώτα βήματα στο χώρο...

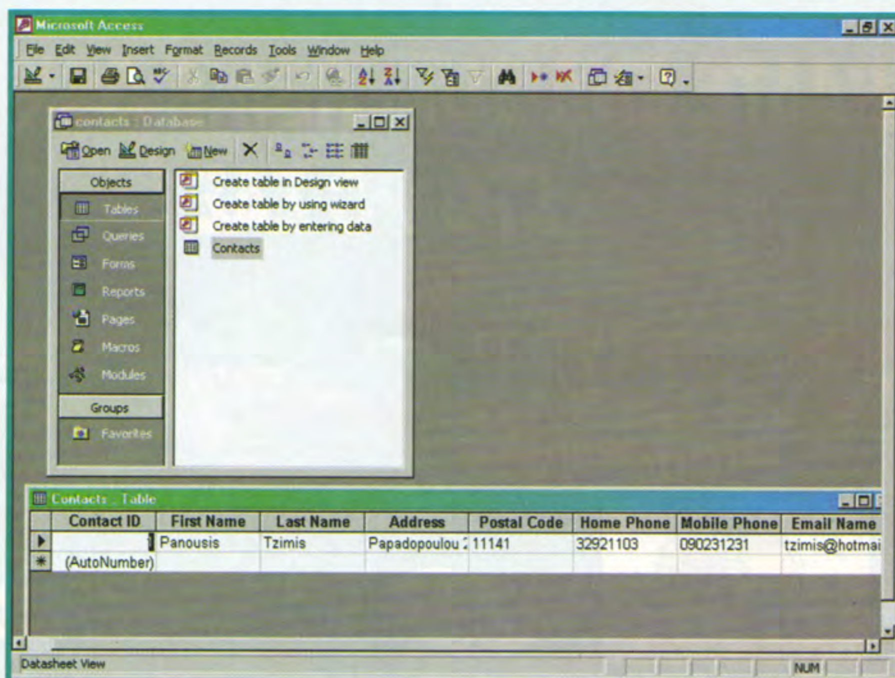
Του Βαγγέλη Αλευρίτη

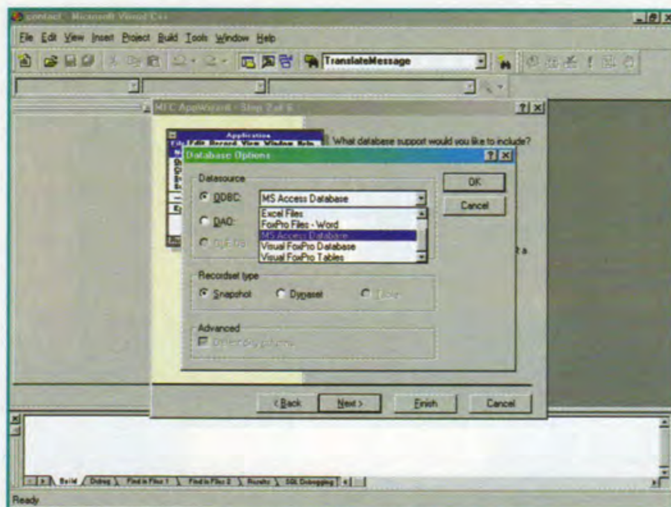


Οι βάσεις δεδομένων χωρίζονται, αρχικά, σε δύο θεμελιώδεις κατηγορίες, οι οποίες καθορίζουν την ίδια τη δομή τους. Τα δύο είδη βάσεων είναι τα εξής: οι βάσεις που αφορούν σε έναν υπολογιστή (και, συνήθως, έναν χρήστη) και οι βάσεις που είναι προσπελάσιμες μέσω δικτύου (τοπικού ή Internet). Οι τελευταίες, προφανώς, έχουν περισσότερους του ενός χρήστες, ενώ, συχνά, οι πληροφορίες δεν είναι διαθέσιμες στο σύνολό τους για όλους. Τέτοιες βάσεις υποστηρίζονται από πακέτα όπως η Oracle ή ο SQL server. Αντίθετα, βάσεις για έναν χρήστη κατασκευάζονται συνήθως από την Access (Microsoft Office), τη FoxPro και άλλες... Η πληθώρα προτύπων και πακέτων στο χώρο της αρχειοθέτησης δεδομένων μπορεί να παρέχει μια ελευθερία επιλογής στο χρήστη, επιβαρύνει όμως τον προγραμματιστή με έναν τεράστιο όγκο γνώσεων που καλείται να αφομοιώσει. Η Visual C++ 6.0 έρχεται να ενοποιήσει την ποικιλία αυτή κάτω από το μανδύα τεσσάρων τεχνοτροπιών: των DAO, ADO, ODBC και OLE DB. Καθεμία μέθοδος έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά της, γεγονός που καθιστά την επιλογή της συνάρτηση των απαιτήσεων του εκάστοτε project. Εμείς, για αρχή, θα ασχοληθούμε με το περιβάλλον ODBC (Open Data Base Connector). Η προσέγγιση του προβλήματος των βάσεων δεδομένων αποτελεί έναν δυναμικά εξελισσόμενο τομέα στο χώρο της πληροφορικής. Η τεχνοτροπία ODBC που γνωρίζουμε σε αυτό το τεύχος είναι ο ιδανικός προθάλαμος για όσους επιθυμούν να εμβαθύνουν στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο. Η τελευταία πρωτοπορία της Microsoft στις βάσεις δεδομένων, όμως, είναι η τεχνολογία ActiveX Data Objects (ADO), μία τεχνολογία αιχμής που έρχεται να προσφέρει εξαιρετική λειτουργικότητα στη δομική, αλλά και πολύπλοκη OLE DB. Τις δυνατότητές της μάλλον θα αναλύσουμε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη...

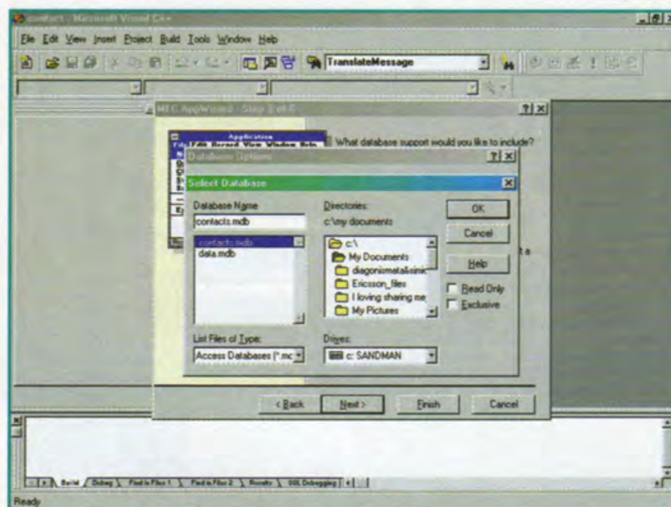
ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΣΤΗΝ ACCESS

Για το project μας θα χρειαστούμε το σκελετό της βάσης δεδομένων, ώστε να τον προσπελάσουμε με τη Visual C++. Θα τον δημιουργήσουμε με τη βοήθεια της Access 2000 που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο του Office 2000 της Microsoft. Φυσικά, αυτός δεν είναι ο μόνος τρόπος. Η μέθοδος ODBC που θα μελετήσουμε αναφέρεται σε αρκετά είδη δεδομένων και όχι μόνο σε αυτά του Office. Αναφερόμαστε στην εν λόγω βάση δεδομένων λόγω της ευρείας διάδοσής της και στην ευκολία εκμάθησής της. Ας δούμε βήμα βήμα τα στάδια δημιουργίας





Οι πιο δημοφιλείς βάσεις δεδομένων υποστηρίζονται από την τεχνολογία ODBC.



Βρείτε το αρχείο της βάσης δεδομένων που επιθυμείτε να διασυνδέσετε με την εφαρμογή μας.

του σκελετού μιας απλής βάσης δεδομένων...

Ξεκινάμε την Access και επιλέγουμε από το μενού την επιλογή "File" και από εκεί τη "New..." . Στο tab General διαλέγουμε την Database και δίνουμε το όνομα "contacts". Απομένει να ορίσουμε τα επιθυμητά πεδία της βάσης μας. Αυτό γίνεται εύκολα μέσω της εντολής "Create table by using wizard". Αμέσως, ξεπροβάλλει ο wizard και καλούμαστε να επιλέξουμε τα πεδία που επιθυμούμε να απαρτίζουν κάθε εγγραφή μας. Υπάρχει πληθώρα πεδίων που καλύπτει, σχεδόν, κάθε ανάγκη. Για να δώσουμε στη βάση δεδομένων μας δομή τηλεφωνικού καταλόγου επιλέγουμε από την κατηγορία Business και το table Contacts τα πεδία FirstName, LastName, Address, PostalCode, HomePhone, MobilePhone και EmailName. Αν κάποια ονομασία δεν ανταποκρίνεται στα αισθητικά στάνταρ μας μπορούμε να την αλλάξουμε πατώντας το button "Rename Field...". Πατάμε "Next" και επαναλαμβάνουμε το ίδιο και στο επόμενο dialog. Επειτα πατάμε "Finish" και τα θεμέλια της βάσης δεδομένων μας είναι έτοιμα. Μπροστά μας εμφανίζεται το table με στήλες τα πεδία της εγγραφής μας και γραμμές κάθε εγγραφή. Προσθέτουμε μία τυχαία εγγραφή για να την προσπελάσουμε αργότερα με τη βοήθεια της Visual C++ και κλείνουμε την Access.

ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΗ VISUAL C++

Με δημιουργημένο το καλούπι της βάσης, ξεκινάμε από τη Visual C++ το νέο project μας. Από το "File" και την επιλογή "New..." αποκτάμε πρόσβαση στον M.F.C. AppWizard(exe) και ως project name δίνουμε το "contacts". Ακολούθως, επιλέγουμε το περιβάλλον Single Document. Το step 2 είναι το βήμα που δίνει στην εφαρμογή μας το χρίσμα της data based εφαρμογής. Επιλέγουμε "Database view with file support" και πατάμε το κουμπί "Data Source". Δίπλα στην ένδειξη ODBC θα βρούμε ένα list box με όλα τα υποστηριζόμενα formats δεδομένων. Υποστηρίζονται οι βάσεις δεδομένων Access, dBase, Excel, FoxPro και Visual FoxPro. Διαλέγουμε το MS Access Database, το οποίο και έχουμε προετοιμάσει. Ακολούθως, βρίσκουμε το αρχείο "contacts.mdb" που δημιουργήσαμε στο Access. Διαλέγουμε το database table "Contacts", το οποίο είναι και το μοναδικό διαθέσιμο. Προχωρούμε με "Next" μέχρι το βήμα 6, όπου και παρατηρούμε πως η επιλεγμένη base class του project είναι η CRecordView, μία κατηγορία ιδανική για να προβάλλει εγγραφές. Οπως σε κάθε project που περιέχει dialog, διαγράφουμε το ενοχλητικό και αντιαισθητικό μήνυμα "TODO: Place form controls on this dialog" κάνοντας κλικ πάνω του και πατώντας delete. Ο πυρήνας της εφαρμογής μας είναι έτοιμος. Απομένει να φροντίσουμε το περιβάλλον αλληλεπίδρασης με το χρήστη, να χτίσουμε, δηλαδή, τη φόρμα στην οποία θα παρουσιάζονται, θα εισάγονται και θα τροποποιούνται οι εγγραφές του συνόλου της βάσης δεδομένων που έχουμε επιλέξει...

ΧΤΙΣΙΜΟ ΤΗΣ ΦΟΡΜΑΣ

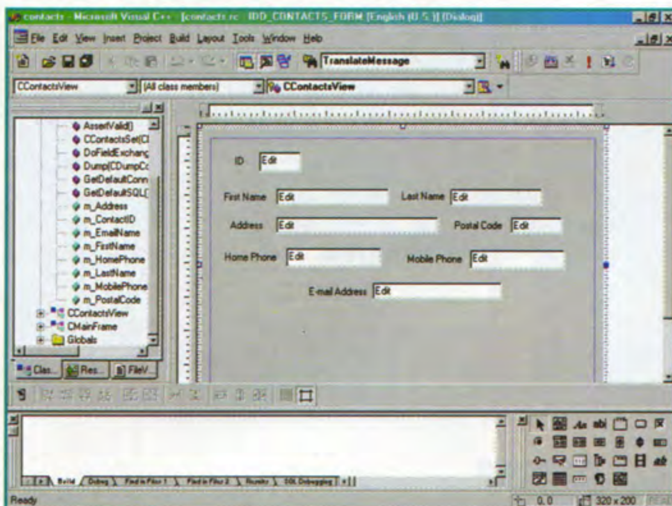
Με τον τρόπο που έχουμε δει στο τεύχος 115, χτίζουμε με τη βοήθεια του Edit Box και των Static Text Controls το dialog πλαίσιο με το οποίο θα επικοινωνεί η εφαρμογή με το χρήστη. Παραθέτουμε οκτώ Edit Boxes και τους δίνουμε από δίπλα Static Text τίτλους. Στα οκτώ αυτά πλαίσια επεξεργασίας θα φιλοξενήσουμε τα πεδία ContactID, FirstName, LastName, Address, PostalCode, HomePhone, MobilePhone και EmailName κάθε εγγραφής.

Επόμενο βήμα, εφόσον έχουμε δομήσει καλαίσθητα τη φόρμα μας, είναι να συνδέσουμε τα Edit Boxes με τα κατάλληλα πεδία του τύπου της εγγραφής μας. Η διαδικασία αυτή είναι τόσο απλή ώστε αγγίζει τα όρια της μονοτονίας. Δείτε, για παράδειγμα, πώς συνδέουμε το Edit Box "FirstName" με το αντίστοιχο πεδίο εγγραφής:

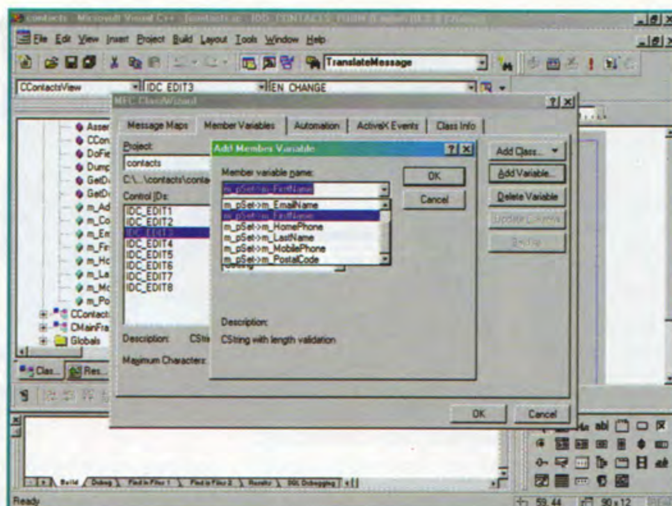
Κάνουμε δεξί κλικ με το ποντίκι πάνω στο εν λόγω Edit Box και ανατρέχουμε στον Class Wizard. Επειτα επιλέγουμε το tab "Member Variables" και μετατρέπουμε με ένα κλικ σε highlighted το ID του Edit Box που θέλουμε να συνδέσουμε με μία μεταβλητή. Το ID κάθε Edit Box μπορούμε να το πληροφορηθούμε είτε από τη Wizard Bar είτε με δεξί κλικ πάνω του και ακολούθως την επιλογή Properties. Εχοντας επιλέξει το επιθυμητό ID, πατάμε το κουμπί "Add Variable...". Στο member variable name αξιοσημείωτη είναι η λειτουργικότητα του list box. Με το πάτημα του σχετικού βέλους εμφανίζεται μία λίστα που περιέχει δείκτες προς όλα τα πεδία της εκάστοτε εγγραφής. Επιλέγουμε

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ ('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

ταν χτίζετε τη φόρμα σας, δώστε προσοχή στην εξής λεπτομέρεια: τα ID των Edit boxes παράγονται κατά αύξοντα αριθμό. Ο αριθμός αυτός λαμβάνεται υπόψη από το σύστημα, όταν ο χρήστης πατάει το πλήκτρο tab για να μεταφερθεί αυτόματα από το ένα box στο άλλο. Συνεπώς, φροντίστε κατά την παράταξή τους στη φόρμα να είναι το ένα μετά το άλλο, για να αποφευχθεί το φαινόμενο να μεταφέρεται ο χρήστης με ένα πάτημα του tab από το πρώτο πλαίσιο επεξεργασίας στο τελευταίο.



Η λιτή φόρμα αποτελείται από τα συνηθισμένα controls, αλλά στο χέρι σας είναι να τις δώσετε χρώμα!



Το list box για την προσθήκη μεταβλητής παρουσιάζει εξαιρετική λειτουργικότητα.

την "m_pSet->m_FirstName" και πατάμε "OK". Την ίδια διαδικασία επαναλαμβάνουμε μέχρι να αποκαταστήσουμε όλα τα "ορφανά" Edit Boxes. Γι' αυτόν το σκοπό στο list box διαθέσιμες είναι οι μεταβλητές:

m_pSet->m_ContactID
m_pSet->m_FirstName
m_pSet->m_LastName
m_pSet->m_Address
m_pSet->m_PostalCode
m_pSet->m_HomePhone
m_pSet->m_ MobilePhone
m_pSet->m_ EmailName

Σε αυτό το σημείο αξίζει να τρέξουμε μία φορά το πρόγραμμά μας, ώστε να παρατηρήσουμε πως η φόρμα μας αυτομάτως ενημερώνεται από τα στοιχεία που ήδη υπάρχουν στη βάση δεδομένων μας. Στην toolbar μάλιστα υπάρχουν και τα σχετικά κουμπιά πλοήγησης. Στο μενού Record υπάρχουν οι ίδιες λειτουργίες με την toolbar για τους πιο παραδοσιακούς. Χωρίς να γράψουμε ουσιαστικό κώδικα καταφέραμε να φτιάξουμε μια εφαρμογή που μπορεί να εμφανίσει τα δεδομένα με τον τρόπο και το γραφικό περιβάλλον που εμείς ορίσαμε. Αυτό σημαίνει πως δανειζόμαστε την αρτιότητα εφαρμογών, όπως η Access και το Excel, με σκοπό να την εντάξουμε στην εξειδικευμένη χρήση που απαιτεί η λύση του εκάστοτε προβλήματός μας. Ο τελικός χρήστης έρχεται σε επαφή μόνο με τις δυνατότητες που του επιτρέπουμε εμείς, αποτρέποντάς τον από το άσκοπο "χάσιμο" στις πολυάριθμες παραμέτρους των ανωτέρω πακέτων. Παράλληλα, έχουμε την ελευθερία να ξεφύγουμε από το κοινότοπο GUI (Graphical User Interface) και να το διαμορφώσουμε ανάλογα με τη δική μας αισθητική. Στο πρόγραμμα που έχουμε φτιάξει ως τώρα μπορούμε επίσης να παρέμβουμε και να τροποποιήσουμε τα στοιχεία οποιουδήποτε πεδίου μιας εγγραφής. Το μόνο που λείπει είναι η δυνατότητα προσθήκης μίας νέας εγγραφής ή η διαγραφή μίας παλιάς.

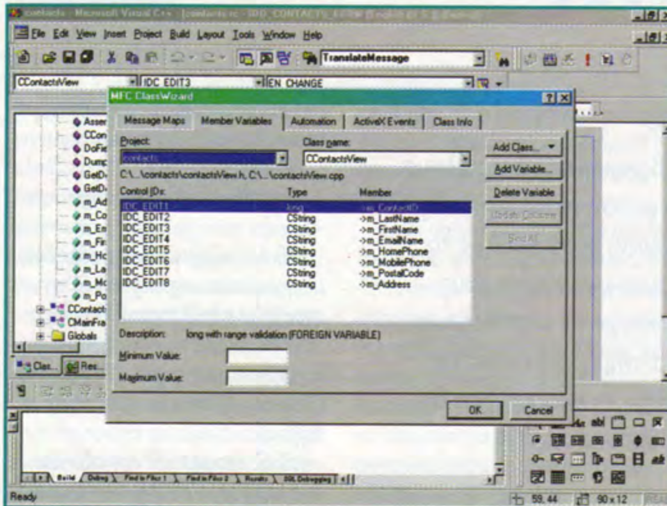
ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ

Το επόμενο βήμα είναι να εξελίξουμε την εφαρμογή μας ώστε να παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα να εμπλουτίζει την υπάρχουσα βάση δεδομένων με νέες εγγραφές, αντί απλώς να τροποποιεί τις ήδη υπάρχουσες. Καιρός είναι, λοιπόν, να γράψουμε και καμιά γραμμή κώδικα! Η συνάρτηση που θα κατασκευάσουμε για την προσθήκη μιας νέας εγγραφής θέλουμε να καλείται, όταν επιλέγεται, προφανώς, η αντίστοιχη υπηρεσία από κάποιο μενού. Για αυτόν ακριβώς το λόγο, πριν από οτιδήποτε άλλο, πρέπει να αναδιαμορφώσουμε το μενού μας για να στεγάσει τη νέα αυτή λειτουργία.

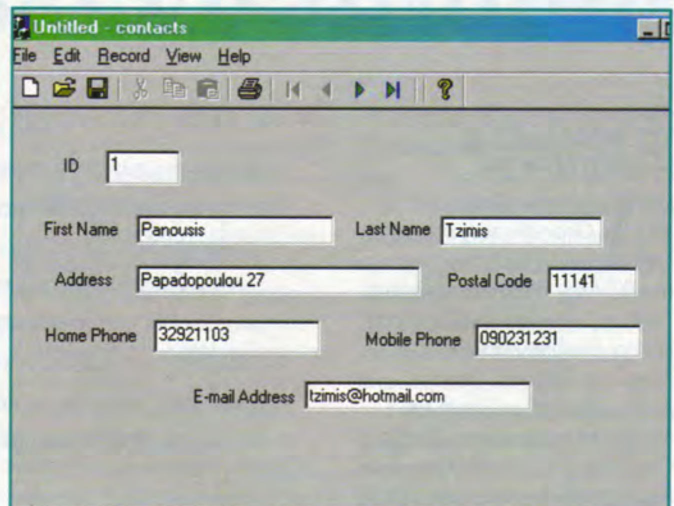
Από το tab "Resource View" αριστερά στην οθόνη μας κάνουμε κλικ στο φάκελο "Menu". Εκεί επιλέγουμε το μοναδικό διαθέσιμο μενού, το IDR_MAINFRAME, το οποίο έχει φτιάξει για εμάς ο wizard. Ξεδιπλώνουμε τις επιλογές κάτω από τον τίτλο Record. Κάνουμε διπλό κλικ στο κενό κάτω από την επιλογή Last Record. Για caption δίνουμε τη: "New Record" και για prompt το συγκλονιστικό και συνάμα πρωτότυπο "Insert New Record". Επιστροφή με enter εκεί που ήμαστε προηγουμένως, στο ανοιχτό μενού δηλαδή. Κατόπιν δεξί κλικ στη δημιουργημένη επιλογή μας, τη "New Record", με σκοπό να ανατρέξουμε για ακόμα μία φορά στις πολύτιμες υπηρεσίες του Class Wizard. Στο Object ID αφήνουμε highlighted το ID_RECORD_NEWRECORD και στα Messages διαλέγουμε να παγιδεύσουμε το Command. Προσέχουμε, όμως, να έχουμε επιλέξει στο list box του Class

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ CRECORDSET

SETABSOLUTEPOSITION	Μετακίνηση σε συγκεκριμένη εγγραφή
MOVE	Μετακίνηση (με διάφορους προκαθορισμένους τύπους)
MOVEFIRST	Μετακίνηση στην πρώτη εγγραφή
MOVELAST	Μετακίνηση στην τελευταία εγγραφή
MOVENEXT	Μετακίνηση στην επόμενη εγγραφή
MOVEPREV	Μετακίνηση στην προηγούμενη εγγραφή
GETRECORDCOUNT	Επιστρέφει το συνολικό αριθμό εγγραφών
ISBOF	Επιστρέφει TRUE αν η παρούσα εγγραφή είναι η πρώτη
ISEOF	Επιστρέφει TRUE αν η παρούσα εγγραφή είναι η τελευταία
ADDNEW	Προσθήκη νέας εγγραφής
DELETE	Διαγραφή παρούσας εγγραφής
EDIT	Επεξεργασία παρούσας εγγραφής
UPDATE	Αποθήκευση αλλαγών
REQUERY	Ανανέωση εγγραφών



Η τελική αντιστοίχιση όλων των Edit Boxes με τις κατάλληλες μεταβλητές πεδίων εγγραφής.



Η εφαρμογή μας πλημμυρίζει με τα δεδομένα της βάσης!

Name το CContactsView. Πατάμε Add Function και η συνάρτηση OnRecordNewrecord είναι έτοιμη. Με το button Edit Code μεταφερόμαστε στο σημείο όπου η Visual C++ μας καλεί να μεγαλουργήσουμε, δημιουργώντας ατέλειωτες γραμμές κώδικα (επτά-οκτώ εντολές, δηλαδή). Φροντίζουμε στο τέλος του αρχείου contactsView.cpp να μεταμορφωθεί κάπως έτσι, λοιπόν:

```
// CContactsView message handlers

void CContactsView::OnRecordNewrecord()
{
// TODO: Add your command handler code
   here
m_pSet->MoveLast();
long newID = m_pSet->m_ContactID+1;
m_pSet->AddNew();
m_pSet->m_ContactID=newID;
m_pSet->Update();
m_pSet->Requery();
m_pSet->MoveLast();
UpdateData(FALSE);
}
```

Ας εξηγήσουμε λίγο τι γράψαμε. Με τη γραμμή m_pSet->MoveLast(); μεταφερόμαστε στην τελευταία εγγραφή. Στη μεταβλητή newID αποθηκεύουμε το ID της εγγραφής που θα προσθέσουμε, το οποίο θα είναι ίσο με το ID της τελευταίας αυξημένο κατά ένα [το ID της τελευταίας εγγραφής μάς το δίνει η m_pSet->m_ContactID, εφόσον πριν μεταφερθήκαμε εκεί με την m_pSet->MoveLast()]. Ακολούθως, δημιουργούμε τη νέα εγγραφή [m_pSet->AddNew();] και της αποδίδουμε το σωστό ID. Η m_pSet->Update(); αποθηκεύει της αλλαγές στη βάση δεδομένων, ενώ η m_pSet->Requery(); ανανεώνει τις εγγραφές. Η MoveLast μας μεταφέρει στη νέα εγγραφή μας και η UpdateData(FALSE) ενημερώνει τη φόρμα μας για όλες τις αλλαγές. Η νέα εγγραφή βρίσκεται μπροστά μας έτοιμη για να εισαγάγουμε στοιχεία.

Ανάλογα θα κινηθούμε και για τη δημιουργία υποστήριξης διαγραφής της τρέχουσας εγγραφής. Με παρόμοιο τρόπο φτιάχνουμε στο μενού Record την επιλογή Delete Record με prompt "Delete Current Record". Επαναλαμβανόμενες διαδικασίες και στον Class Wizard για να φτιάξουμε τη συνάρτηση CContacts View: OnRecordDeleterecord. Εκεί προσθέτουμε τον ακόλουθο κώδικα...

```
void CContactsView::OnRecordDeleterecord()
{
// TODO: Add your command handler code
   here
if (MessageBox("Delete current
   record?","Delete?",MB_YESNO |
   MB_ICONQUESTION) == IDYES)
{
   m_pSet->Delete();
   m_pSet->MovePrev();
   UpdateData(FALSE);
}
}
```

Παρατηρούμε ότι ο κώδικας εκτελείται μόνο αν η απάντηση που θα δώσει ο χρήστης στο προειδοποιητικό Message Box είναι θετική. Φυσικά, η λύση αυτή στο πρόβλημα της διαγραφής μιας εγγραφής έχει μία νότα επιπολαιότητας, μια και δεν φροντίζει να ενημερώσει τα ID των επόμενων εγγραφών για την αλλαγή και να τα κυλήσει μία θέση προς τα πίσω. Παρ' όλα αυτά, αποτελεί μία άμεση προσέγγιση του θέματος και παρουσιάζει με απλό τρόπο τη χρήση ορισμένων από τις συναρτήσεις του αντικειμένου CRecordset.

ΠΡΟΤΟΥ ΠΑΡΕΙ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Η ΘΑΛΑΣΣΑ...

Η τεχνική ODBC αποτελεί μία εξαιρετικά χρήσιμη προγραμματιστική τακτική. Είναι ιδανική για απλά προγράμματα που απευθύνονται κυρίως σε χρήσεις μέσω ενός μόνο υπολογιστή, και όχι τόσο για ανάπτυξη εφαρμογών δικτύου. Τα αντικείμενα που χρησιμοποιεί αξίζουν την προσοχή σας και υπόσχονται να σας μυήσουν στον κόσμο των εφαρμογών βάσεων δεδομένων. Αν σκοπεύετε να ασχοληθείτε επαγγελματικά με τον προγραμματισμό, καλύτερα να σκύψετε πάνω από αυτόν τον τομέα της πληροφορικής, στον οποίο παρουσιάζεται η μεγαλύτερη ζήτηση σε ανθρώπινο δυναμικό. Αν πάλι είστε αραγμένοι σε κάποια παραλία και η λέξη δουλειά σάς ανακατεύει πιο πολύ κι από τα σφηνάκια τεκίλα που μόλις ήπιατε, πιείτε κάτι και στην υγειά μας που πήζουμε εδώ! Μέχρι το επόμενο τεύχος, ο προγραμματισμός μάλλον δεν έχει χώρο ανάμεσα σε καλοκαιρινές συναυλίες και τα παραθαλάσσια clubs... PC

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΑΠΕΛΠΙΣΜΕΝΟΥΣ 'Η ΑΓΑΝΑΚΤΙΣΜΕΝΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ

Η υπομονή έχει και τα όριά της! Αν η δική σας έχει εξαντληθεί και θέλετε να εκφράσετε παράπονα σχετικά με τη θεματολογία της στήλης, να η ευκαιρία! Στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com θα βρείτε αυτόν που ψάχνετε... Αν πάλι είστε ευτυχισμένοι με την ύπαρξη αυτής της στήλης, στην ίδια διεύθυνση μαζεύουμε υπογραφές για αύξηση. Καλοκαιράκι βλέπετε, και τα νησάκια περιμένουν...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

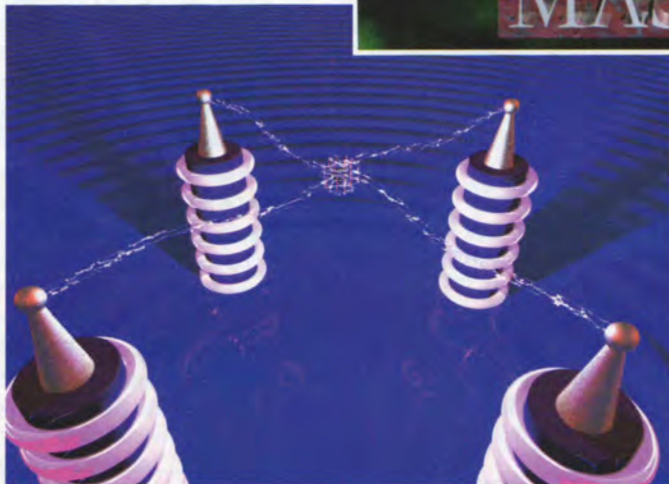
Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΤΟ POV-RAY & Η ΕΜΠΝΕΥΣΗ

Αγαπητέ κ. Κράτσα,
Οπως βλέπετε, σας στέλνω μία εικόνα που έφτιαξα στο POV-Ray, πιθανότατα η πρώτη "σοβαρή" δουλειά. Ελπίζω να σας αρέσει. Επιπλέον είναι ένα καλό δείγμα της αξίας των bezier patches και κατ' επέκταση του Moray, για τα οποία σας έγραψα. Οι τέσσερις λεπτοί κύλινδροι είναι bezier patches και τους έφτιαξα κυματιστούς. Αν είχα βάλει απλούς κυλίνδρους (κάτι που δοκίμασα), θα ήταν πολύ άσχημο, ενώ τώρα η σκηνή είναι αρκετά αληθοφανής. Η εικόνα δημιουργήθηκε με δύο αρχεία, τα "pylones.pov" και "pylones.inc". Ουσιαστικά, το πρώτο είναι αυτό που πρέπει να αποδοθεί, ενώ το δεύτερο είναι αρχείο αναφοράς για το πρώτο, δηλαδή για να μην προκύψει ένα χάος από κώδικα σε ένα αρχείο, μετέφερα τα αντικείμενα και τα textures της σκηνής στο δεύτερο αρχείο. Επειδή συνηθίζεται και είναι λογικό, έχω ενσωματώσει μερικά σχόλια στην αρχή των αρχείων. Σας στέλνω το script της εικόνας για να δείτε ότι είναι δική μου και όχι κλεμμένη ή παραποιημένη. Η ιδέα για αυτή την εικόνα μού ήρθε εντελώς ξαφνικά και χωρίς να δω κάποια παρόμοια - και την έφτιαξα. Σας παρακαλώ, αν θέλετε, μελετήστε τον κώδικα, αλλά μην τον παραποιήσετε. Αν και, για να δείτε και μόνο την εικόνα στο σύστημά σας (ό,τι επεξεργαστή και αν έχετε), θα χρειαστείτε πολλές ώρες. Γι' αυτό σας τη στέλνω έτοιμη, κάτι που συμφέρει πρώτα εμένα.

Το ray tracing στο POV-Ray δεν είναι τελικά τόσο δύσκολο. Αν αναρωτιέστε πόσο καιρό ασχολήθηκα με αυτό πριν φτάσω σε αυτή την εικόνα, η απάντηση είναι περίπου δύο μήνες. Λίγο, κατά τη γνώμη μου, και ούτε κουράστηκα στην πορεία. Το help του POV-Ray είναι γεμάτο σκηνές-παραδείγματα για το καθετί, έτσι που πρέπει να προσπαθήσεις για να μην καταλάβεις κάτι, εφόσον το βλέπεις στην πράξη και από τη στιγμή που έχεις την όρεξη να πειραματιστείς. Είναι αλήθεια πάντως ότι αυτή η προσπάθεια, να φτιάξω δηλαδή μία δική μου σκηνή, με έφερε μπροστά σε προβλήματα που δεν περίμενα, ενώ ξεκαθάρισα και αρκετά πράγματα στο μυαλό μου. Λογικό ήταν, και τώρα προς τη νίκη τραβώ! (χμμμ...)





Τέλος, περιλαμβάνω και το αρχείο "alltext.out", στο οποίο περιέχονται τα αποτελέσματα του POV-Ray κατά το rendering στο μηχάνημά μου, για του λόγου το αληθές.

Αυτή τη στιγμή που σας γράφω δεν έχει κυκλοφορήσει το τεύχος 124, οπότε δεν μπορώ να ξέρω πώς θα είναι τελικά το αφιέρωμα στο POV-Ray. Περιμένω πάντως με αγωνία!
Φιλικά,
Κωστής Καρβουνιάρης

Υ.Γ. 1: Υπόσχομαι να επιστρέψω με περισσότερες σκηνές. Ηδη ετοιμάζω κάτι κλασικό, ένα logo του "PC Master", καθώς και μερικά άλλα πραγματάκια. Α, ρε Celeron, γίγαντα (τι έχεις να τραβήξεις)...

Υ.Γ. 2: Στο μεταξύ έφτιαξα και ένα logo του "PC Master" και σας το στέλνω και αυτό. Οχι τίποτε άλλο, αλλά τη λυπόμουν τη δισκέτα να τη στείλω με 1MB άδειο. Ελπίζω να σας αρέσουν και τα δύο!

Αγαπητέ Κώστα,
Δημοσιεύουμε, όπως βλέπεις, τη δουλειά σου και ελπίζουμε το αφιέρωμα να σου άρεσε. Φυσικά, θα ακολουθήσουν κι άλλα άρθρα για το τόσο ενδιαφέρον αυτό πρόγραμμα, ενώ ελπίζουμε να δούμε αντίστοιχες δημιουργίες και από άλλους αναγνώστες του περιοδικού.

DE PROFUNDIS ET IN HONOREM "PC MASTER"

Είναι πολύ συγκινητικό για μένα να συντάσσω αυτό το γράμμα για το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για υπολογιστές, και τούτο γιατί μόλις πρόσφατα, σχεδόν έναν χρόνο τώρα, ξαναβρήκα την πρώτη μου αγάπη, δηλαδή την ενασχόληση με τον κόσμο των προσωπικών υπολογιστών.

Αυτό το περιοδικό, του οποίου ελάχιστα τεύχη έχω διαβάσει εν συγκρίσει με την πλειονότητα των αναγνωστών του, αποτέλεσε για μένα τον καθοδηγητικό μίτο σε ένα όμορφο περιβάλλον. Δεν είναι υπερβολή να ισχυριστώ πως κάθε τεύχος του περιοδικού κυριολεκτικά το "ξεψαχνίζω". Εχοντας ξεπεράσει την τρίτη δεκαετία της ζωής μου, αισθάνομαι ως ένας άνθρωπος που ανακαλύπτει πράγματα για τα οποία θα άξιζε να κάνει

συμβόλαιο με την αιωνιότητα για να παρατείνει τη ζωή του με την ελπίδα μήπως ταξιδέψει λίγο περισσότερο στον κόσμο της ονειροφαντασίας. Μιλώ ως ένας ερωτευμένος ίσως, που επιθυμεί ακατάσχετα να συζητεί για το αντικείμενο του πόθου του! Πιστεύω, όμως, πως όποιος εντρυφήσει στον κόσμο του "PC Master" και κατόπιν στο χώρο των παιχνιδιών κάπως έτσι θα πρέπει να αισθάνεται. Στην κυριολεξία το "PC Master" αποτέλεσε για εμένα τον οδηγό μου για να γνωρίσω το απίστευτο βασίλειο των παιχνιδιών.

Με όλο το θάρρος, λοιπόν, θα πρότεινα τα ακόλουθα:

1. Να καθιερωθεί στο περιοδικό στήλη με τίτλο, "Εισαγωγή στο Gaming", ή παρεμφερή, όπου να εξετάζονται οι διάφορες παράμετροι των κατά κατηγορία παιχνιδιών, δηλαδή οδηγοί στρατηγικής και σκέψης (όχι λύσεις), των εκάστοτε παιχνιδιών καθώς και των σημείων που θα πρέπει να προσέχει ο παίκτης. Με άλλα λόγια, μία εκλεπτυσμένη στήλη "Hints and Tips", όπου το βάρος όμως θα δίνεται στην εν γένει φιλοσοφία του παιχνιδιού ανάλογα με την κατηγορία στην οποία εντάσσεται.

2. Να καθιερωθεί μία στήλη προβληματισμού, όπου ενεργό ρόλο εκτός των συντακτών να έχουν και οι αναγνώστες του περιοδικού, στην οποία θα εξετάζονται το ύφος και το ήθος που το συγκεκριμένο παιχνίδι αποπνέει. Να διεξάγεται, δηλαδή, ένας διάλογος θέσεων και αντιθέσεων για το μήνυμα που το συγκεκριμένο παιχνίδι περιέχει. Στο νου μου υπάρχει ο προβληματισμός που ανέπτυξε ο Κρόνεμπεργκ στην ταινία του Existen-Z, όπου οι δημιουργοί των παιχνιδιών λατρεύονται ως θεοί (δεν θ' αργήσει αυτή η εποχή). Πιστεύω ότι μια τέτοια στήλη θα άφηνε εποχή στο περιοδικό, διότι θα καθιέρωνε πλέον την εις βάθος κριτική των παιχνιδιών αναφορικά με το περιεχόμενό τους που κρύβεται πίσω από τα γραφικά και τον ήχο. Είναι καιρός, όπως λέει και ο Ανδρέας, να δούμε την dark side of the gaming, αυτήν τη φορά στα interna corporis του παιχνιδιού που βρίσκεται στον σκληρό μας δίσκο.

Είναι πολλά αυτά που θα ήθελα ακόμη να πω και να προσθέσω. Το "PC Master" δεν έχει ανάγκη από επαίνους, αλλά από ενθάρρυνση για συνέχεια της προσπάθειας των συντακτών του. Αν το μακροσκελές αυτό γράμμα επέτυχε το σκοπό του, τότε το όφελος θα είναι συνολικό, για όλους μας: την κοινότητα των PC gamers.

Με τιμή,
Γεώργιος Σπ. Μερτίκας
Πολ. Επιστήμων,
Δημ. Υπάλληλος

▼ Αγαπητέ κ. Μερτίκα,

Η επιστολή σας πραγματικά μας συγκίνησε όσο λίγες, κι αυτό επειδή προέρχεται από έναν gamer που έχει αυτό τον τίτλο βαθιά ριζωμένο μέσα στην ίδια του την ψυχή. Οπως επισημαίνω με κάθε ευκαιρία, όχι για να διαφημίσω το περιοδικό, αλλά επειδή πιστεύω πραγματικά πως εκεί βρίσκεται η ουσιαστική διαφορά του με όλα τα άλλα έντυπα του χώρου, στο "PC Master" δεν γράφουμε για την πληροφορική ή για τα PC games. Γράφουμε για τον άνθρωπο που βιώνει ως μέρος της καθημερινότητάς του έναν virtual κόσμο, ο οποίος είναι σε θέση να γεννά και να αναπαράγει αληθινές εμπειρίες και συναισθήματα, και να έρχεται σε άμεση αλληλεπίδραση με τη μη εικονική πραγματικότητα. Το "PC Master" δεν είναι ένα περιοδικό για τα PCs, αλλά ένα περιοδικό για το χρήστη τους. Θα είμαστε πάντοτε το αντίβαρο στο ψυχρό μέταλλο των μηχανημάτων που όλοι χρησιμοποιούμε, διότι μόνο έτσι έχουμε λόγο ύπαρξης και συνέχισης της πορείας μας. Θα προτιμήσουμε την αυτοκατάργηση από την αφομοίωση και την αλλοίωση, αν ποτέ βρεθούμε στη δυσάρεστη θέση να αντιμετωπίσουμε ένα τέτοιο δίλημμα. Εχετε το PC, είστε οι masters, για τους εαυτούς μας θα μας επιτρέψετε να κρατήσουμε μονάχα το ρόλο του "space between".

PC HYBRIDS

Αγαπητό "PC MASTER", Σου γράφω από τον πλανήτη Naboo, όπου βρίσκομαι για να υπερασπιστώ την Queen Amidala.

Δεν ξέρω πώς να ξεκινήσω ή, μάλλον καλύτερα, δεν ξέρω από πού να ξεκινήσω και πού να τελειώσω. Πρώτα απ' όλα, συγχαρητήρια για τη φοβερή σου ύλη. Είσαι το καλύτερο περιοδικό και το εγκυρότερο που έχω διαβάσει ποτέ για τα computer games (συμπτωματικά είσαι και η μόνη μου ασχολία). Κατ' αρχάς, θα ήθελα να προτείνω κι εγώ μια-δυο ιδεούλες για την ύλη του περιοδικού:

1. Νομίζω πως έφτασε ο καιρός να αλλάξεις το λογότυπο του εξωφύλλου.

2. Μια μείωση στην τιμή δεν θα έφερνε και τη συντέλεια του κόσμου. Σωστά;

3. Να αυξηθούν οι λύσεις των παιχνιδιών μέσα στο περιοδικό και όχι στο CD. (Εάν υπάρχει πρόβλημα σε αυτόν τον τομέα, μήπως μπορώ να βοηθήσω; Πάντα ήθελα να βοηθάω τους απανταχού gamers.)

4. Απορώ πώς δεν υπάρχει ακόμη μία στήλη βοήθειας για τα action games και τα RPGs. (Αν υπάρχει και εδώ πρόβλημα, πάλι είμαι πρόθυμος να βοηθήσω.)

5. Σκεφτήκατε ποτέ να φτιάξετε ένα fan club μόνο για PC gamers, με διαγωνισμούς κ.λπ.; Αν όχι, καιρός είναι. (Ωχ, ωχ, περνάνε εχθρικά πλοία, ελπίζω να προλάβω πριν αρχίσει η μάχη.)

Αυτές είναι οι ιδέες μου για την ύλη του περιοδικού. Όμως, ο λόγος που σας γράφω (όχι στα παλιά μου τα παπούτσια, μόλις χτες αυτά φορούσα) είναι άλλος. Θαυμάζω τον αγώνα που κάνει ο adventur-άς κ. Αντρέας - Παρασκευάς Τσουρινάκης (μπορώ να σε φωνάζω μόνο "φίλε Αντρέα" όπως και "στο οι παντρεμένοι έχουν ψυχή";) σχετικά με τα adventure games, τα οποία όλοι ισχυρίζονται ότι έχουν πεθάνει ή αργοπεθαίνουν. Εγώ έχω άλλη άποψη πάνω σε αυτό το θέμα: Τα adventure games θα συνεχίσουν να



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

υπάρχουν όσο θα υπάρχουν computer games. Βέβαια, καθαρόαιμα δεν θα είναι, αλλά λιγάκι μπασταρδεμένα, ή καλύτερα θα είναι υβρίδια (έτσι δεν αποκαλείται ένα computer game που έχει στοιχεία από διάφορους τύπους παιχνιδιών;).

Ολα τα σημερινά computer games κατά ένα μέρος τους έχουν αυτό το στοιχείο (άλλωστε, αν δεν το 'χαν δεν θα γίνονταν διάσημα έτσι;), κυρίως τα action games και τα RPGs. Ο φίλος μου ο Αντρέας μπορεί να διαφωνήσει με αυτή μου την άποψη, αλλά, αν δεν κάνω λάθος, αυτό που ξεχωρίζει τα adventures από τα άλλα είδη είναι οι γρίφοι τους. Για παράδειγμα ας πάρουμε δύο σχετικά διάσημα ή, καλύτερα, δημοφιλή παιχνίδια όπως το Tomb Raider (άρε Lara, όλα για σένα γίνονται) και το Virtua Cop. Θα μου πείτε ότι δεν έχουν καμία διαφορά. Πώς δεν έχουν, όμως; Το Tomb Raider διαθέτει γρίφους (αν αυτό δεν είναι στοιχείο adventure, τότε εγώ είμαι...), απλούς μεν αλλά έχει. Σε αντίθεση τώρα με το Virtua Cop που έχει μόνο (μπαμ-μπουμ) άγριο πιστολίδι με τους τρομοκράτες και τον αστυνομικό και ούτε έναν γρίφο. Ελπίζω, φίλε Αντρέα, να κατάλαβες τι εννοώ και να μη με παρεξηγήσεις.

Αυτή είναι η άποψή μου σχετικά με τα adventures.

Φιλικά,

Leon O'Conor

Υ.Γ. 1: Περιμένω απάντηση, διότι είναι η πρώτη φορά που σας γράφω (κατά προτίμηση μέσω ταχυδρομείου, γιατί μπορεί να μην πάρω το επόμενο τεύχος του περιοδικού σας λόγω οικονομικών, καταλαβαίνετε).

Υ.Γ. 2: Πάντως θα ήθελα να δημοσιευθεί η άποψή μου.

Υ.Γ. 3: Ζήτω τα X-Files και τα Star Wars.

▼ Αγαπητέ φίλε,

Απαντήσεις μέσω ταχυδρομείου δεν στέλνουμε. Τις προτάσεις σου τις λάβαμε υπόψη και, βέβαια, θα μας προβληματίσουν. Οσο για το μπαστάρδεμα των computer games, είναι αλήθεια πως αποτελεί, καλώς ή κακώς, μία μόδα της εποχής μας. Τα αποτελέσματα μέχρι στιγμής δεν θα έγραφα πως είναι πάντοτε επιτυχημένα, ωστόσο το μέλλον είναι μπροστά μας. Εδώ είμαστε και θα δούμε μαζί τι θα μας φέρει...

ΜΙΑ ΟΘΟΝΗ... ΣΚΕΤΟ ΣΕΡΑΓΕΒΟ!

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας 14χρονος αναγνώστης σας από τη Θεσσαλονίκη, σχετικά νέος αναγνώστης (άρχισα από το τεύχος 100) λίγο πριν αγοράσω Η/Υ. Πρέπει να σας πω ότι το περιοδικό σας (τι περιοδικό, εδώ μιλάμε για περιοδικάρα), μου κρατούσε συντροφιά όλες εκείνες τις κρύες νύχτες του χειμώνα που μετρούσα τις μέρες μέχρι να πάρω τον υπολογιστή μου. Το "PC Master" είναι αυτό που μου έμαθε τα πράγματα γύρω από την πληροφορική. Ο Αντρέας (ο Τσουρινάκης) είναι ο άνθρωπος που με τα reviews του γύρω από τα παιχνίδια με έκανε adventurer πριν ακόμη πιάσω CD-ROM στα χέρια μου! Ειδικά όταν είδα το review του Thief: The Dark Project, τα έχασα! Παιχνιδάρα, ε Αντρέα; Μετά από αυτό το review, πήρα και τον Η/Υ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! Μόλις απέκτησα κι εγώ υπολογιστή, κατάλαβα και άλλες αξίες του "PC Master" που πριν δεν αντιλαμβανόμουν. Πρώτα πρώτα είναι ένα από τα ελάχιστα περιοδικά που δεν βλέπουν τα PCs σαν απλές παιχνιδομηχανές.

Από αυτό το περιοδικό έμαθα κουτσά στραβά τη Visual Basic και λίγα πράγματα για το Internet. Είναι το περιοδικό που σε κάνει να αγαπήσεις την πληροφορική. Μπράβο, παιδιά, αυτό είναι το ιδανικό περιοδικό για κομπιούτερς.

Μετά τους επαίνους, λοιπόν, ας περάσουμε και στα καυτά θέματα που απασχολούν εμένα, εσάς και όχι μόνο.

Πρώτο θέμα που μας καίει όλους είναι το θέμα των game equipments, που αυξάνουν συνεχώς και βοηθούν τις εταιρίες hardware να μας ξαλαφρώνουν τα πορτοφόλια. Ενδεικτικά αναφέρω το εξής: Πριν από καιρό αγόρασα το Thief: the Dark Project. Το Pentium II μου στα 400MHz το "σήκωσε", όχι όμως με τα καλύτερα γραφικά. Η nVidia Riva 128 μου, με τα 8MB (μην κοροϊδεύετε, ρε!) ψιλοσερνόταν. Το νερό π.χ. έμοιαζε με μπίρα παρά με H_2O. Anyway, κατά τ' άλλα έμεινα ικανοποιημένος. Ελα, όμως, που στο Thief II: The Metal Age, αφού η εγκατάσταση έγινε άψογα, όταν πήγα να παίξω, η οθόνη μου έμοιαζε με Σεράγεβο παρά με την πρώτη σκηνή του παιχνιδιού.

Ο ουρανός έμοιαζε πορτοκαλί με μωβ, το γρασίδι κίτρινο, το σπαθί μου μαύρο, οι φρουροί στο βάθος κόκκινοι, ο Basso δεν φαινόταν πουθενά και άλλα κουφά. Μόλις δε πήγα να αλλάξω θέα (να δω πάνω κάτω), ...βγήκα στα Windows. Ακούς, Αντρέα; Τελικά, τι έφταιγε; Ο 3D επιταχυντής που πρέπει να τρέχει πιο γρήγορα κι απ' τον Σουμάχερ! Μεγάλη απογοήτευση. Πάνε 45.000 δρχ. για μία Creative 3D Blaster των 32MB. Ξεφτιλίστηκα οικονομικά, αλλά στο τέλος το παιχνίδι έτρε-



ξε. Και σε λίγο καιρό είμαι σίγουρος πως, για να παίξω το Thief 3, θα πρέπει όχι να αλλάξω κάρτα γραφικών, αλλά να πάρω καινούριο επεξεργαστή γύρω στα 750MHz και 256MB RAM, 15GB hard disk και... έχει ο Θεός.

Ενα άλλο παιχνίδι που πρέπει να έχεις ένα πανίσχυρο μηχάνημα για να το χαρείς είναι το Hidden and Dangerous. Ασε, εκεί είναι η φάση! Στρατιώτες εξαφανίζονται ξαφνικά, άλλοι βαθουλώνουν στη χώρα, και έχουμε πολλά άλλα ακόμη. Από bugs, άλλο τίποτε. Ξέρετε, μια φορά ανέβασα σε ένα αεροπλάνο τον Antoni Switcher και, μόλις άλλαξα στρατιώτη, ο Antoni κείτονταν νεκρός. Πώς έγινε αυτό, ένας Θεός ξέρει. Α! Τώρα που μιλάω για το Hidden & Dangerous, να ευχαριστήσω τον κ. Παπαθανασίου για τη βοήθεια που μου προσέφερε πρόθυμα από το τηλέφωνο. Thanks, Peter. (Μου έδωσε κάτι cheats.)

Αυτά, λοιπόν, περί απαντήσεων για games.

Ο δεύτερος λόγος που σας γράφω είναι η πειρατεία. Καταγγέλλω και αυτήν και τον Wintermute μαζί. Ρε φίλε, είσαι πειρατής και το λες κάι το παινεύεσαι; Μπαρμπαρόσα! Χαίρεσαι που βάζεις στον υπολογιστή σου μία λεγεώνα bugs; Αλλά αυτό δεν μας το λες, μας λες μόνο πως έχεις πολλά CD-ROMs και το καθένα το παίρνεις με 1-2 χιλιάρικα και το παίζεις έξυπνος. Κρίμα που είσαι adventurer, ρε αδελφέ! Μπορεί εγώ και ο Σταυροφόρος να δίνουμε καμιά δεκάρα κάθε φορά, αλλά εμείς δεν ταΐζουμε ιούς τον Η/Υ μας! Γεια σου, ρε Σταυροφόρε! Και εγώ σαν κι εσένα προτιμώ τα γνήσια CD-ROMs και ας είναι ακριβά.

Τέλος, θα ήθελα να πω σε εσάς, του "PC Master", αλλά και σε όλο τον κόσμο να ετοιμαστείτε για την επανάσταση. Οχι, δεν ήρθε η ώρα να πάρουμε την Κωνσταντινούπολη, ήρθε όμως η ώρα των υπολογιστών. Σε 2-3 χρόνια οι υπολογιστές θα μας πνίξουν. Θα τους βλέπουμε παντού. Πριν κλείσω, να φωνάξω με όλη τη δύναμη των πνευμόνων μου: ΖΗΤΩ ΤΑ THIEF 1 & 2!!!

Υ.Γ. 1: Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω και ελπίζω σε δημοσίευση. Θέλω πραγματικά να αφήσω τα χνάρια μου και εγώ στο "PC Master".

Υ.Γ. 2: Οι έπαινοι δεν ήταν απλό γλείψιμο, έβγαιναν από μέσα μου.

Υ.Γ. 3: Μία φίλη μου πιστεύει πως ο Πατρίκος είναι κούκλος!

Υ.Γ. 4: Θάνατος στον Gorman Truart!

Υ.Γ. 5: Και πάλι συγχαρητήρια για το "PC Master".

Υ.Γ. 6: Αντρέα, περίμενε τηλέφωνό μου!

Υ.Γ. 7: Συγγνώμη που σας κούρασα.

Με αφοσίωση,
Garrett

Φίλε μας,
Το "με αφοσίωση" δεν χρειαζόταν να το γράψεις, φαίνεται από ολόκληρο το γράμμα σου και σε ευχαριστούμε μέσα από την καρδιά μας γι' αυτό. Ας πιάσουμε, όμως, το πιο σημαντικό σημείο της επιστολής σου, εκείνο δηλαδή της φίλης σου που πιστεύει πως ο Πατρίκος είναι κούκλος: Καταρχήν, την έχει δει γιατρός; Και όταν γράφουμε "γιατρός" εννοούμε πέντε-έξι τουλάχιστον, ώστε να υπάρχει μία ολοκληρωμένη άποψη. Από κει και πέρα, οι γονείς της ενδιαφέρονται για την κόρη τους; Εδώ διακρίνω σαφή κατάχρηση παραισθησιογόνων, η οποία είναι δυνατόν να οδηγήσει σε πολύ σοβαρά ψυχικά τραύματα και να αφήσει ανεξίτηλα σημάδια. Κάτι πρέπει να γίνει, λοιπόν, και γρήγορα μάλιστα, αφού πρόκειται για τη φίλη ενός τόσο πιστού αναγνώστη μας. Κλείνοντας, δεν μπορώ να μη γράψω πως χαίρομαι ιδιαίτερα που, αν και σου αρέσει το Thief, εσύ ο ίδιος δεν κλέβεις τον κόπο των άλλων και αγοράζεις τα παιχνίδια πρωτότυπα. Ακούς εκεί κούκλος ο Πατρίκος (άσχετο)...

ΣΤΗ ΜΥΤΙΛΗΝΗ ΜΕ ΤΟΝ CAPTAIN HOOK

Αγαπητό "PC Master",
Σου γράφω αυτό το γράμμα για να δεις τι τραβάμε εμείς οι gamers της επαρχίας. Εδώ στη Μυτιλήνη, καθώς και σε άλλα νησιά, όπως πιστεύω, δυστυχώς η πειρατεία ανθεί. Μόνο να δεις πόσοι είναι αυτοί που έχουν ανοίξει "επιχειρήσεις" εδώ στο νησί, και θα νομίσεις ότι βρίσκεσαι στο πλοίο του Captain Hook. Χωρίς να θέλω να δικαιολογήσω τους πειρατές, θα ήθελα να πω ότι η κατάσταση στα καταστήματα του νησιού είναι πολλές φορές τραγική. Υπάρχουν καινούρια games, που μόνο σε πειρατικά μπορείς να βρεις, μόνο και μόνο διότι κανένας καταστηματάρχης δεν έχει ενδιαφερθεί να τα φέρει. Οταν, δηλαδή, έχεις όλη την όρεξη να αγοράσεις original και πας και το παραγγέλνεις, με τον καταστηματάρχη να υπόσχεται ότι θα το έχει την επόμενη εβδομάδα και πας σε δύο εβδομάδες και σου αραδιάζει ό,τι απίθανη δικαιολογία τού κατέβει (οι μεταφορικές έχουν απεργία, το παιχνίδι δεν βρέθηκε στην Αθήνα, το παιχνίδι εξαντλήθηκε κ.λπ.), τι να κάνεις; Η λύση είναι μόνο μία: η πειρατεία. Δυστυχώς, το φαινόμενο είναι τόσο γενικευμένο, που σχεδόν όλοι λένε: "Οποιος αγοράζει original είναι θύμα". Και επειδή αυτοί που διαβάζουν το γράμμα θα πουν: "Καλά, λες και αυτός δεν έχει πειρατικά", θα πω ότι ναι, έχω, αλλά μόνο δύο, και δεν είμαι διόλου περήφανος για αυτά. Τα πήρα από ανάγκη και πλέον αγοράζω μόνο original (κυρίως από την Αθήνα, διότι μόνο εκεί βρίσκεις ό,τι θες). Ελπίζω με αυτό το γράμμα να εκφράζω τους δεινοπαθούντες gamers της επαρχίας, που υποφέρουν από τους καταστηματάρχες. Ελπίζω σε δημοσίευση, για να δει ο κόσμος τι τραβάμε εμείς στην επαρχία.

The Black WiZarD

Υ.Γ. 1: Χαιρετίσματα και συγχαρητήρια στον Micskop, για τον αγώνα του υπέρ της δια-



τήρησης των adventure games.

Υ.Γ. 2: Original και μόνο original!!! Keep up the good work, guys!

Φίλε μας,

Δημοσιεύουμε, όπως βλέπεις, την επιστολή σου και ελπίζουμε, όπως φαντάζομαι και εσύ, να μην απευθύνεται σε "ώτα μη ακουόντων". Το πρόβλημα με τη διάθεση original τίτλων στην επαρχία είναι όντως μεγάλο, αφού μηνύματα και γράμματα όπως το δικό σου καταφθάνουν τακτικότατα στο περιοδικό. Θα ήθελα, πάντως, να επισημάνω πως η κατάσταση αυτή δεν παύει να περνά και από τα δικά σας χέρια. Αν εσείς οι ίδιοι δεν αρνηθείτε να γίνετε συνυπεύθυνοι μποϊκοτάροντας αυτά τα καταστήματα που θησαυρίζουν σε βάρος σας, τίποτα δεν πρόκειται να αλλάξει ποτέ.

ΕΝΑΣ... AMIGO ΑΝΑΜΕΣΑ ΜΑΣ!

Αγαπητό "PC Master", Ξεκινώντας θα σου πω πως είμαι από τους πρώτους αναγνώστες σου, από το πρώτο τεύχος δηλαδή, και πρώην αναγνώστης του παλιού "αδελφού PIXEL". Σου γράφω για πρώτη φορά, μετά από τόόόσα χρόνια, απλά για να σου θυμίσω ότι υπάρχουν και τέτοιοι αναγνώστες, εκτός από τους "νέους"...

Αν αξίζει κάποια συγχαρητήρια αυτό το περιοδικό, είναι γιατί διατηρεί τον "χομπίστικο" χαρακτήρα του και την ανθρώπινη και χιουμοριστική επαφή με τον αναγνώστη. Κάτι που με το τέλος της "χρυσής εποχής" των home computers και την άφιξη των Billgatus systems χάθηκε από τον έντυπο χώρο της πληροφορικής. Βέβαια, το "PC Master" ήταν ανέκαθεν περιοδικό αφιερωμένο στα PCs, όμως ας μην ξεχνάμε πως πολλοί συντάκτες -και ακόμα περισσότεροι αναγνώστες, μεταξύ αυτών και ο γράφων- προέρχονται από το χώρο των 16μπιτων home υπολογιστών (βλ. Amiga, Atari ST), μηχανημάτων θρυλικών που ξεκίνησαν αυτό που ζούμε σήμερα. Ποιος ξεχνά τα καυτά derby και τα "λαϊκά" γκολ στο Kick Off 2, τα "rejected" (για όσους είχαν μνήμη 1MB!) στο TVS Basketball, το ξεσαγόνιασμα του πρώτου φορτώματος στο Shadow of the Beast, την demo σκηνή (μπράβο για το αφιέρωμα!) και τις αμέτρητες ώρες με τις εφαρμογές ήχου και εικόνας (Deluxe Paint, PRO-Tracker...) Οι παλιοί μάλλον κατάλαβαν ότι ήμουν -και είμαι- Amig-άς.

Τα μηχανήματα αυτά ήταν τα ιδανικά για τον αυθεντικό κομπιουτερόβιο, τον χομπίστα, αυτόν που προσπαθούσε να "ανακαλύψει" τις δυνατότητες του υπολογιστή του και να νιώσει τη χαρά της γνώσης με τον πιο ευφάνταστο και δημιουργικό τρόπο. Ασε που η αναβάθμιση γινόταν όπως θα έπρεπε να γίνεται, δηλαδή όταν ο χρήστης ένιωθε και ήξερε τι του έλειπε και το τοποθετούσε ο ίδιος, όχι όπως τώρα που γίνεται για να κονομάνε ΟΛΟΙ οι software/hardware υπεύθυνοι.

Αρκετά όμως με το παρελθόν, ας αναφερθώ και στο παρόν και πιο συγκεκριμένα σε αυτό του περιοδικού σας. Με ενδιαφέρον παρακολουθώ πως η ύλη του "PC Master" γίνεται ολοένα καλύτερη και περιέχει πολλά ενδιαφέροντα θέματα όπως προγραμματισμό, emulation (είπαμε όμως, όχι και τρεις σελίδες για gameboy στον Pentium!), και πρόσφατα διάφορα επιστημονικά θέματα. Ακόμα με βρίσκει σύμφωνο η παρουσία διάφορων θεμάτων, στα οποία υπάρχει σοβαρός προβληματισμός (πόλεμος στη Γιουγκοσλαβία, Echelon, hacking). Και πάλι μπράβο, καθώς τέτοια θέματα προτρέπουν τον αναγνώστη να σκεφτεί και κάτι άλλο πέρα από το παιχνίδι, ιδίως όταν υπάρχει και αναγνωστικό κοινό νεαρής ηλικίας. Κι εγώ νεαρός είμαι, οπότε έστω... ΠΟΛΥ ΝΕΑΡΗΣ ηλικίας!

Θα πρότεινα να ενταχθούν στήλες με θέματα όπως μουσικά προγράμματα, tutorials γνωστών



εφαρμογών (Photoshop, Premiere), προγραμματισμό παιχνιδιών (θετικά είδα τις adventure game engines στα CDs!), πράγματα δηλαδή που αυξάνουν τη δημιουργικότητα του χρήστη. Θα μου πείτε ότι υπάρχουν τέτοια θέματα. Πιστεύω, όμως, ότι θα έπρεπε να ήταν περισσότερα. Κάνετε λιγότερο εκτενή τα game reviews, καθώς μερικά παιχνίδια δεν αξίζουν τόσο χώρο (δική μου γνώμη). Πού είναι τα προγράμματα αναγνωστών από το CD;

Σχετικά με το θέμα της "εκτόπισης" των adventures από το χώρο, πιστεύω πως μερικοί γίνονται υπερβολικοί. Καλά adventures φτιάχνονται και κυκλοφορούν συνέχεια (Atlantis 2, Faust, Dracula -αν και πολύ εύκολο-, Ring κ.λπ.), απλά είναι εκεί για όποιον ενδιαφέρεται να τα παίξει. Οσον αφορά στις αποχωρήσεις μεγάλων στελεχών από τα traditional software houses, είναι αποτέλεσμα των καιρών. Γιατί να στεναχωριέμαι, δηλαδή, που κάποιοι έγιναν πλούσιοι (ακόμα περισσότερο); Δεν νομίζω ότι θα πάψουμε να βλέπουμε καλά παιχνίδια. Ταλέντα υπάρχουν σε όλο τον κόσμο, ικανά να προσφέρουν όμορφες περιπέτειες στους απανταχού gamers και adventurers.

Ακόμα πιστεύω πως και εσείς, ως περιοδικό του χώρου, θα πρέπει να υποστηρίξετε τις ανεξάρτητες προσπάθειες και να παρακολουθείτε από κοντά τις εξελίξεις σε χώρους όπως τα freeware ή shareware adventures και τον επίσης ενδιαφέροντα χώρο της interactive fiction (text adventures). Δηλαδή, να κάνετε κάποια μόνιμη στήλη με τέτοια θέματα.

Οσον αφορά στη δεκαπενθήμερη κυκλοφορία, πιστεύω πως πρέπει να μειωθεί η τιμή του περιοδικού, καθώς μηνιαία στοιχίζει αρκετά χρήματα για έναν μαθητή/φοιτητή ή ακόμα και για έναν απλό εργαζόμενο νέο. Ταπεινή μου γνώμη είναι να επιστρέψετε στη μηνιαία έκδοση, γιατί είμαι σίγουρος πως πολύς κόσμος χάνει τεύχη - ή έστω αγοράζει το περιοδικό με μισή καρδιά.

Αυτά είχα να πω, ελπίζω να μη σας κούρασα ή να σας έθιξα. Τα πάντα ειπώθηκαν με τη φιλικότερη διάθεση, μια και σας θεωρώ φίλους μετά από τόσα χρόνια κοινού ενδιαφέροντος, έστω και αν επικοινώνησα (γραπτά, γιατί νοερά το κάνω εδώ και πολύ καιρό) μαζί σας για πρώτη φορά.

Φιλικά,

Αλέκος

Υ.Γ. 1: Τσουρινάκη, μην τρελαίνεσαι, ένα παιχνίδι είναι!!! (Για το review "The Longest Journey".) Πάντως, πέρα από την πλάκα, εκτιμώ την εμπειρία σου και το πάθος των reviews σου.

Υ.Γ. 2: Κόψτε, ρε παιδιά, με αυτήν την πειρατεία!

Υ.Γ. 3: Κάνετε έναν διαγωνισμό interactive fiction. Μόλις το ανακοινώσετε, θα στείλω game πρώτος!

Υ.Γ. 4: Θα χαρώ πολύ να έω κάποια απάντηση, αν όχι στο περιοδικό, τότε μέσω δικτύου. Θα με βρείτε ως Other_Reality@hotmail.com.

Οποιος θέλει μπορεί να επισκεφτεί το site μου στη διεύθυνση www.geocities.com/other_reality

Φίλε Αλέκο,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Σχετικά με τα προγράμματα αναγνωστών, συνεχίζουμε να δημοσιεύουμε όσα από αυτά είναι πραγματικά ενδιαφέροντα και αξίζουν, όπως κάναμε άλλωστε πρόσφατα με το "Trained" και τα "Badιλίκια". Σταματήσαμε, ωστόσο, να έχουμε ξεχωριστή ενότητα στο CD, αφού τα περισσότερα προγράμματα αναγνωστών που εντάσσαμε σε αυτήν παλιά ήταν συνήθως πρωτόλειες δουλειές των δημιουργών τους χωρίς γενικότερο ενδιαφέρον. Θα εξετάσουμε τις προτάσεις σου (ιδίως αυτή με το διαγωνισμό interactive fiction... μας τσίγκλησε λιγουλάκι) με ιδιαίτερη προσοχή. PC



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

GLADIATOR

Είδος	Επική Περιπέτεια
Σκηνοθεσία	Ridley Scott
Παραγωγή	Dreamworks
Διάρκεια:	165'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Joaquin Phoenix, Connie Nielsen, Russell Crowe, Oliver Reed, Richard Harris, Djimon Hounsou

Στην Αμερική αυτή τη στιγμή σπάει τα ταμεία, αφού απέφερε στους παραγωγούς της μέχρι σήμερα 150 εκατ. δολάρια, επιβεβαιώνοντας τη στροφή του κινηματογραφικού κοινού στις επικές ταινίες, όπως εκείνες που παρήγαγε το Hollywood τη δεκαετία του '50 με το τσουβάλι και που η ελληνική τηλεόραση μας τις σερβίρει ξανά και ξανά κάθε Πάσχα.

Η ταινία μάς μεταφέρει περίπου 2.000 χρόνια πίσω, την εποχή που ο αυτοκράτορας της Ρώμης Μάρκος Αυρήλιος (Richard Harris) βρίσκεται στη δύση της βασιλείας του και προωθεί στη θέση του τον έμπιστο στρατηγό του Μάξιμο (Russell Crowe). Οι ίντριγκες και οι δολοπλοκίες ήταν κάτι το εξαιρετικά συνηθισμένο στη ρωμαϊκή αυλή, κυρίως τότε που η Αυτοκρατορία είχε χάσει την αίγλη



του παρελθόντος. Ο γιος του Αυρήλιου, Κομμόδιος (Joaquin Phoenix), βλέποντας να χάνει το θρόνο μέσα από τα χέρια του, δολοφονεί τον πατέρα του και σχεδιάζει τη θανάτωση του Μαξίμου, ο οποίος καταφέρνει την τελευταία στιγμή να ξεφύγει, για να καταλήξει τελικά σκλάβος, περιφερόμενος στις αρένες και προσφέροντας θέαμα στους αιμοδιψείς Ρωμαίους. Να όμως που τα φέρνει έτσι η τύχη και επιστρέφει στην πρωτεύουσα, τη Ρώμη, για να μονομαχήσει μπροστά στο σφετεριστή Κομμόδιο και να αποκαλύψει την αλήθεια... Μάλλον όμως παρασύρθηκα και πρέπει να σας αφήσω να δείτε τη συνέχεια μόνοι σας, όταν με το καλό έρθει η ταινία και στις ελληνικές αίθουσες.

Για τις ανάγκες του έργου καταστράφηκε ολόκληρο δάσος με τη χρήση 16.000 φλεγόμενων βελών.



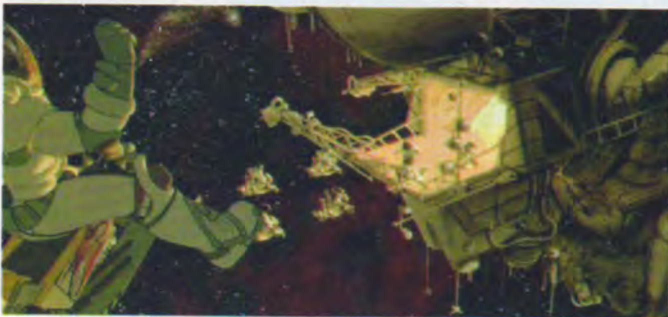
Ο σκηνοθέτης του "Blade Runner", Ridley Scott, μας έχει συνηθίσει σε πολυδάπανες, αλλά και άψογα σκηνοθετημένες παραγωγές και, όπως φαίνεται, διατηρεί την καλή εικόνα του και στο "Gladiator". Μία παραγωγή γεμάτη με ειδικά εφέ, εντυπωσιακά σκηνικά, πλούσια κουστούμια και υποβλητικό ήχο, που καταλαμβάνει 165 ολόκληρα λεπτά συνεχούς δράσης, όπως ακριβώς αρμόζει στο είδος της. Ο Scott φρόντισε να ξοδέψει μέχρι και το τελευταίο δολάριο από τα 103 εκατ. που του πρόσφερε η παραγωγός εταιρία για την ολοκλήρωση της ταινίας και δεν έκανε τσιγγουνιές πουθενά. Φτάνει να σας πούμε ότι, ύστερα από συνεννόηση με τη βρετανική κυβέρνηση, για τις ανάγκες του έργου κατέστρεψε ολόκληρο δάσος με τη χρήση 16.000 φλεγόμενων βελών (ηρεμήστε, ούτως ή άλλως θα καταστρεφόταν από το βρετανικό Δημόσιο). Εκτός από τα κλασικά εφέ, για την ολοκλήρωση της ταινίας επιστρατεύθηκαν και υπολογιστές, όχι όμως σε ευρεία κλίμακα. Μία σκηνή, η οποία οφείλει τη φαντασμαγορικότητά της στην ψηφιακή τεχνολογία, είναι αυτή που απεικονίζει το κατάμεστο από -εικονικούς- Ρωμαίους θεατές Κολοσσαίο. Το "Gladiator" γυρίστηκε σε διάφορα μέρη του κόσμου, μεταξύ των οποίων η επαρχιακή Αγγλία, οι έρημοι του Μαρόκου και οι παραλίες της Μάλτας.

Μία παραγωγή όμως για να είναι άψογη, πρέπει να περιλαμβάνει και αξιόλογους ηθοποιούς. Στο "Gladiator" ο Scott φρόντισε να αξιοποιήσει την πλειάδα των σταρ που παρελαύνουν. Ετσι ο βραβευμένος με Οσκαρ Russel Crow αποδίδει το ρόλο του Ρωμαίου στρατηγού εξαιρετικά, ενώ οι επί πολλά χρόνια προσφέροντες τις υψηλές υπηρεσίες τους στην έβδομη τέχνη Oliver Reed και Richard Harris επιβεβαιώνουν τη φήμη που τους συνοδεύει. Δυστυχώς, όμως, τα γυρίσματα συνοδεύτηκαν από το θάνατο του διάσημου Αγγλου ηθοποιού Oliver Reed. Αξιόλογη παρουσία έχει και ο μικρός αδελφός του αδικοχαμένου από τα ναρκωτικά River Phoenix, Joaquin, αλλά και η πανέμορφη Connie Nielsen.

Συνοψίζοντας, πρόκειται για μία πολύ ενδιαφέρουσα ταινία, με εξασφαλισμένη την εμπορική επιτυχία και στη χώρα μας. Μην περιμένετε, βέβαια, βαθυστόχαστους διαλόγους ούτε λεπτομερή ανάλυση των χαρακτήρων, αφού η ταινία έχει καθαρά ψυχαγωγικό στόχο, τον οποίο πετυχαίνει και με το παραπάνω, χωρίς μάλιστα να αγγίζει επιφανειακά το θέμα που πραγματεύεται και, κυρίως, χωρίς να υποτιμά τον κόσμο που θα πληρώσει για να τη δει. Το "Gladiatior" έρχεται στη χώρα μας στις 18 Αυγούστου, αποτελώντας ουσιαστικά την πρώτη μεγάλη ταινία της νέας σαιζόν.

TITAN A.E.

Οχι, δεν πρόκειται για την ελληνική εταιρία τσιμέντου, όπως θα νόμιζε κανείς διαβάζοντας τον τίτλο, το δε A.E. δεν σημαίνει "Ανώνυμος Εταιρία" αλλά "After Earth". Πρόκειται για μία ταινία κινουμένων σχεδίων/επιστημονικής φαντασίας, η οποία μόλις βγήκε στις αμερικανικές αίθουσες και ακολουθεί αξιόλογη πορεία, αποφέροντας στους παραγωγούς της 9,5 εκατ. δολάρια το πρώτο σαββατοκύριακο προβολής της. Παρά τις μέτριες κριτικές που έλαβε, δεν αποθαρρύνθηκε το κοινό από το να γεμίσει τις αίθουσες.



Τι πραγματεύεται, όμως, το **"Titan A.E."**; Η Γη του πολύ μακρινού μέλλοντος (3028 μ.Χ.) έχει καταστραφεί από μία εξωγήινη φυλή, τους επονομαζόμενους **Drej**. Ανάμεσα στους ελάχιστους επιζώντες βρίσκεται κι ένας έφηβος που ονομάζεται **Cale**. Η υπόθεση αφορά στις περιπέτειες του Cale στην προσπάθειά του να βρει το μητρικό σκάφος **Titan** (εξ ου και ο τίτλος), στο εσωτερικό του οποίου βρίσκεται το "κλειδί" για τη δημιουργία της "νέας" Γης. Οπως ήταν αναμενόμενο, οι Drej είναι εκείνοι που προκαλούν τα προβλήματα στον Cale και τους υπόλοιπους επιζώντες. Βέβαια, το ποιος θα είναι ο νικητής στο τέλος, δεν νομίζω ότι υπάρχει κανείς που να μην το γνωρίζει.

Η 20th Century Fox κάνει τα αδύνατα δυνατά να μπει στα χωράφια που μέχρι σήμερα ανήκαν κατ' αποκλειστικότητα στη Disney. Μπορεί το "Titan A.E." να μη διαθέτει σπουδαίο σενάριο ή πρωτότυπη ιδέα (κάποιοι μάλιστα το αποκάλεσαν ως την έκδοση του **"Battlefield Earth"** σε κινούμενα σχέδια), ωστόσο δεν του λείπει ούτε το θέαμα ούτε η προσοχή στην απόδοση των κινούμενων σχεδίων, αν και το αξίας $55 εκατ. έργο δεν συγκρίνεται σε καμία περίπτωση με το αξίας περίπου $200 εκατ. **"Dinosaur"** που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Με σκοπό την εμπορική επιτυχία, έχουν επιστρατευθεί φανταχτερά ονόματα ηθοποιών, οι οποίοι δανείζουν τη φωνή τους στους ζωγραφιστούς ήρωες της ταινίας, μεταξύ των οποίων οι Matt Damon, Drew Barrymore, Bill Pullman και Nathan Lane.

Από τεχνικής άποψης, το "Titan A.E." αποτελεί μείξη χειροποίητου κινούμενου σχεδίου με computer animated γραφικά και σύμφωνα με πληροφορίες από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού, το αποτέλεσμα είναι αξιοπρεπέστατο με αρκετές σκηνές πλούσιες σε εφέ που κόβουν την ανάσα. Ενα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό, που τράβηξε το ενδιαφέρον και προκάλεσε τις συζητήσεις πολλών, είναι η πληθώρα δευτερευουσών σκηνών, στις οποίες εμφανίζονται αντικείμενα από άλλες μεγάλες παραγωγές, όπως σε ένα πλάνο του διαστήματος όπου στο φόντο βρίσκεται το... Death Star από το **"Star Wars"**.

Το πότε θα έρθει στην Ελλάδα -και αν θα έρθει-, ακόμη δεν το γνωρίζουμε. Το σίγουρο είναι ότι οι πιστοί φίλοι αυτού του είδους των ταινιών δεν θα πτοηθούν από την απουσία πρωτοτυπίας της και θα σπεύσουν να τη δουν. PC

CINE news



Εγινε το μήνα που πέρασε στην Καλιφόρνια η απονομή των βραβείων Saturn στις καλύτερες ταινίες επιστημονικής φαντασίας για το 2000. Στις υποψηφιότητες είχαμε αναφερθεί από την παρούσα στήλη στο τεύχος 121. Η ταινία "Ακέφαλος Καβαλάρης", που αποτελούσε το φαβορί, καθώς ήταν υποψήφια σε 11 κατηγορίες, τελικά απέσπασε μόλις ένα βραβείο μέσω της πρωταγωνίστριας Christina Ricci. Το "Matrix" προσέθεσε άλλο ένα βραβείο στη μακρά λίστα του, αυτό της καλύτερης ταινίας επιστημονικής φαντασίας. Το αλληγορικό "Being John Malkovich" απέσπασε το βραβείο της καλύτερης ταινίας φαντασίας, η "Εκτη Αίσθηση" της καλύτερης ταινίας τρόμου, ενώ η έκπληξη ήρθε από το "Πράσινο Μίλι", το οποίο διακρίθηκε στις κατηγορίες θρίλερ, δράσης και περιπέτειας.





Μία νέα τεχνική ψηφιακής διανομής ταινιών στις κινηματογραφικές αίθουσες σχεδιάζεται στις ΗΠΑ και πρόκειται να μπει σε δοκιμαστική φάση στις αρχές του 2001. Η τεχνική προέρχεται από τη συνεργασία της Technicolor Digital Cinema και της Qualcomm (η πρώτη ως διανομέας ταινιών και η δεύτερη ως σχεδιαστής του συστήματος συμπίεσης του οπτικοακουστικού υλικού των ταινιών). Η νέα μέθοδος διανομής των ταινιών θα σηματοδοτήσει μεγάλες αλλαγές στις κινηματογραφικές αίθουσες, καθώς σιγά σιγά θα πρέπει να αλλάξουν όλα τα συστήματα προβολής και από τα συμβατικά με τις μπομπίνες να περάσουμε στα ψηφιακά μηχανήματα προβολής. Ομως, τούτο θα έχει ως αποτέλεσμα την ταχύτερη και οικονομικότερη διανομή και, το κυριότερο, την απάλειψη του φαινομένου της αλλοίωσης, την οποία προκαλεί το συχνό παίξιμο της ίδιας κόπιας στους διάφορους κινηματογράφους.



Παίζεται αυτόν τον καιρό στους κινηματογράφους η ταινία "The Flintstones in Viva Rock Vegas", το prequel της ταινίας "The Flintstones" που είδαμε πριν από πέντε χρόνια και περιγράφει το πώς γνωρίστηκε η πασίγνωστη παλαιολιθική οικογένεια. Πρόκειται για μία μέτρια κωμωδιούλα, στην οποία δεν συμμετέχουν οι ηθοποιοί της πρώτης ταινίας. Τώρα πια τη θέση των John Goodman (Fred), Elizabeth Perkins (Wilma), Rick Moranis (Barney) και Rosie O'Donnel (Betty) έχουν πάρει οι Mark Addy, Kristen Johnston, Stephen Baldwin και Jane Krakowski.



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr



20 ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ BACK-PACKS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ SOULBRINGER

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ INFOGRAMES

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

A	L	I	E	N	N	A	T	I	O	N	S	Q	W	E	R	T	E	S	M
R	I	S	I	L	G	H	J	K	L	D	F	G	H	J	G	A	U	O	I
E	E	R	E	R	E	D	F	G	H	J	K	L	Z	C	R	H	G	L	C
Z	F	E	P	W	E	R	T	Y	U	V	Y	E	R	T	A	N	A	D	H
X	O	R	C	O	E	R	T	Y	U	L	H	R	R	N	N	B	E	I	E
C	R	E	C	A	R	N	O	I	T	I	L	O	M	E	D	V	L	E	L
M	C	T	N	E	C	T	V	I	O	G	I	T	T	R	P	C	S	R	I
R	E	Y	B	D	R	F	I	X	V	H	O	Y	S	F	R	F	N	O	N
O	C	S	V	I	O	O	E	N	C	T	P	T	Q	A	I	T	O	F	R
T	O	U	S	C	D	F	I	K	C	B	A	R	A	R	X	R	I	F	A
S	M	K	Y	I	D	F	G	H	J	R	D	E	Z	E	W	E	P	O	L
E	M	Q	T	Q	A	A	A	A	L	I	F	G	X	N	O	D	M	R	L
R	A	A	R	W	A	H	A	A	A	N	G	N	C	A	R	S	A	T	Y
I	N	Z	D	E	C	V	N	A	Z	G	H	I	V	B	L	X	H	U	M
F	D	X	F	R	B	C	N	M	C	E	J	R	B	L	D	C	C	N	A
Q	E	C	G	T	E	A	S	D	F	R	K	B	N	A	T	V	A	E	S
A	R	V	B	R	C	V	B	N	M	T	L	L	M	S	Y	B	F	I	T
Z	R	E	T	S	A	M	S	S	E	H	C	U	Y	T	U	N	E	K	E
A	S	D	F	G	H	J	K	L	C	Y	B	O	H	J	I	M	U	M	R
L	E	G	E	N	D	O	F	L	O	T	U	S	S	P	R	I	N	G	S

1. ALIEN NATIONS
2. AIRPORT INC.
3. DEMOLITION RACER
4. GRAND PRIX WORLD
5. LIGHTBRINGER
6. MESSIAH
7. MICHELIN RALLY MASTERS
8. NERF ARENA BLAST
9. SOLDIER OF FORTUNE
10. SOULBRINGER
11. STARLANCER
12. FORCE COMMANDER
13. LEGEND OF LOTUS SPRING
14. FIRESTORM
15. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
16. RISK (2)
17. CHESSMASTER (7000)

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος παιχνίδια που παρουσιάστηκαν από το περιοδικό μας τον τελευταίο καιρό.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Φωτογραφία από ένα αεροδρόμιο. Δώστε βάση στη δεξιά οθόνη αναχωρήσεων-αφίξεων.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







CARMAGEDDON 3 | MDK2 | MIDTOWN MADNESS2 | ULTIMA9 | VAMPIRE THE MASQUERADE

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΧΜΜΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Τι είναι αυτό που οι άνθρωποι τρώνε συνήθως πριν να γεννηθεί και αφού πεθάνει;

______

Ποιο μαθηματικό σύμβολο μπορείτε να βάλετε μεταξύ του 1 και του 2 για να βγει ένας αριθμός μεγαλύτερος του 1 και μικρότερος του 2;

______

Ποια θεωρείται από πολλούς ως η πρώτη μεταμόσχευση οργάνου;

______

Μικρά και... χαριτωμένα!

- Τα λεφτά μιλάνε ... λένε αντίο.
- Διακοπές είναι μία περίοδος από ταξίδια και ηρεμία, κατά την οποία παίρνεις τα διπλά ρούχα, αλλά μόνο τα μισά λεφτά που θα σου χρειαστούν.
- Ενήλικοι είναι μόνο παιδιά που χρωστάνε λεφτά.
- Όλοι λένε ψέματα, αλλά δεν πειράζει, διότι κανένας δεν ακούει.
- Μία καλή σύζυγος πάντα συγχωρεί το σύζυγό της όταν αυτή έχει άδικο.
- Πολλοί ξέρουμε πώς να μη λέμε τίποτα, λίγοι όμως ξέρουμε πότε.
- Αυτός που ροχαλίζει περισσότερο κοιμάται πρώτος.
- Το πρόβλημα με τις ευκαιρίες είναι ότι τις καταλαβαίνουμε όταν φεύγουν, παρά όταν έρχονται...
- Ποιον θα πιστέψεις, εμένα ή τα μάτια σου;
- Μία ιδέα δεν είναι υπεύθυνη γι' αυτούς που την πιστεύουν.
- Εχεις το μυαλό ενός τετράχρονου και στοιχηματίζω ότι ήταν χαρούμενος που το ξεφορτώθηκε.
- Ομολογώ. Γεννήθηκα πολύ μικρός.
- Αν θέλεις πρωινό στο κρεβάτι, κοιμήσου στην κουζίνα.
- Για οτιδήποτε αξίζει να πολεμήσεις, αξίζει να πολεμήσεις βρώμικα.
- Ο κόσμος γίνεται καλύτερος κάθε μέρα, αλλά χειρότερος το βράδυ.
- Είδα την αλήθεια... και δεν κατάλαβα τίποτα.
- Πάντως γινόμαστε δυνατότεροι ως λαός. Είκοσι χρόνια πριν χρειάζονταν δύο άνθρωποι για να κουβαλήσουν ψώνια 1.000 δρχ. Σήμερα τα κουβαλάει και ένας πεντάχρονος.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Ετσι ονομάζονται τα μεγαλοπρεπή κτίρια στο Age of Empires 2.

1	2	3	4	5	6	7

1 Ο κακός στο Lords Of Magic.
W. Balkoth
A. Sordid
B. Kratsas

2 Μία από τις φυλές που προστέθηκαν στο επερχόμενο (κάποτε) Warcraft 3.
A. Protoss
K. Podioi
O. Undead

3 Τα παιχνίδια που "έλαβαν μέρος" στο Grand Prix 2000.
N. Quake 3, FIFA 2000 και Michelin Rally Masters
L. Doom, Sensible Soccer και Sega Rally 2
M. Γκρινιάρης, φιδάκι και τρίλιζα

4 Είναι πρόγραμμα MP3 encoding.
D. MpegDJ
C. Easy CD Creator
J. Outlook Express

5 Δεν είναι μάρκα Recordable CD ROM.
A. Ricoh
B. Mitsui
E. Kelme

6 Η δημιουργός του Prince of Persia 3D.
R. Broderbund
S. Blizzard
T. Anubis

7 Πρόγραμμα που καταπιάνεται με τους πειρατές.
F. WAREZ
G. CD Copier
S. Cutthroats

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 125. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 26 Ιουλίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 20 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 22η Ιουλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 128. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 13 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την INFOGRAMES.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 122 | 15 ΜΑΪΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Naj's ...... Unique Staff στο Diablo.

1	2	3	4	5	6	7
P	U	Z	Z	L	E	R

1 Πόσο πρόσθετο mana δίνει το Royal Circlet στο Diablo;
- P. +40
- R. +30
- T. Δεν δίνει πρόσθετο mana, αλλά +40 στο Life.

2 Ποια είναι η δημιουργός εταιρία του Basketball Manager;
- O. Γεννάδειος Σχολή
- U. Volax Interactive
- V. Πήραμε το Ευρωπαϊκό, ΠΑΟ ολέ... (άσχετο!)

3 Ο διευθυντής Σύνταξης του "PC Master".
- R. Βαγγέλης Κράτσας
- Z. Γιάννης Πατρίκος
- S. Δημοσθένης Βεργής

4 Είναι RPG από την Infogrames.
- Z. Silver
- W. Gold
- X. Platinum

5 Το επίσημο site του "PC Master".
- T. Fly.to/nassos
- U. www.ihatebillgates.com
- L. www.pcmaster.gr

6 Τι σημαίνουν τα αρχικά AA για το Diablo Battle.Net;
- E. Arch Angel's
- F. Anonymous Alcoholics
- G. Ase Ase...

7 Τι σημαίνει ο τίτλος του soundtrack του Final Fantasy 8 "Liberi Fatali";
- R. Παιδιά της Μοίρας (ή κάτι σχετικό)
- S. Θανάσιμη Ελευθερία (ή κάτι σχετικό)
- T. Πήραμε το Ευρωπαϊκό, ΠΑΟ ολέ, σ' αγαπώ... (πάλι άσχετο!!)

ΧΜ!...

1. Το λάθος
2. Ο Ιούνιος έχει 30 ημέρες.
3. Ξύσιμο μολυβιών.

Οι νικητές κερδίζουν 10 αντίτυπα του OCR SOFTWARE "READIRIS"

- ΜΟΥΡΤΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ .... ΑΙΓΑΛΕΩ
- ΧΑΛΜΟΥΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΤΣΩΛΗΣ ΗΛΙΑΣ .... ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ .... ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ .... Ν. ΣΜΥΡΝΗ
- ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ .... ΠΑΤΡΑ
- ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ .... ΧΑΛΚΙΔΑ
- ΚΑΤΡΑΝΤΣΙΩΤΗΣ ΘΑΝΟΣ .... ΠΟΛΥΓΥΡΟΣ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΠΑΝΤΑΖΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ .... ΑΘΗΝΑ

PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:



FINAL FANTASY 9



STAR WARS: FORCE COMMANDER



DIABLO II

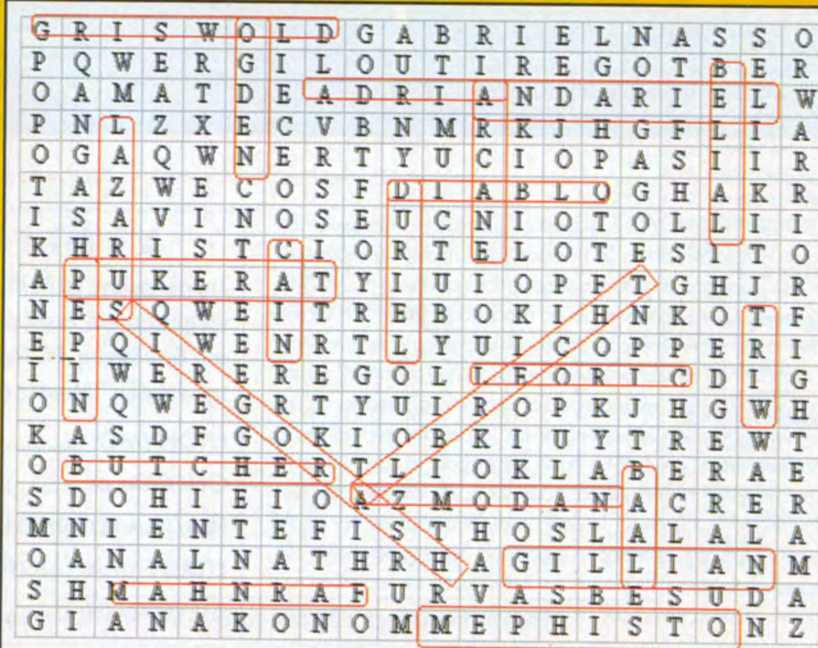


MAJESTY



SUPER BIKE 2000

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ



G	R	I	S	W	O	L	D	G	A	B	R	I	E	L	N	A	S	S	O
P	Q	W	E	R	G	I	L	O	U	T	I	R	E	G	O	T	B	E	R
O	A	M	A	T	D	E	A	D	R	I	A	N	D	A	R	I	E	L	W
P	N	L	Z	X	E	C	V	B	N	M	R	K	J	H	G	F	L	I	A
O	G	A	Q	W	N	E	R	T	Y	U	C	I	O	P	A	S	I	I	R
T	A	Z	W	E	C	O	S	F	D	I	A	B	L	O	G	H	A	K	R
I	S	A	V	I	N	O	S	E	U	C	N	I	O	T	O	L	L	I	I
K	H	R	I	S	T	C	I	O	R	T	E	L	O	T	E	S	I	T	O
A	P	U	K	E	R	A	T	Y	I	U	I	O	P	F	T	G	H	J	R
N	E	S	Q	W	E	I	T	R	E	B	O	K	I	H	N	K	O	T	F
E	P	Q	I	W	E	N	R	T	L	Y	U	I	C	O	P	P	E	R	I
I	I	W	E	R	E	R	E	G	O	L	L	E	O	R	I	C	D	I	G
O	N	Q	W	E	G	R	T	Y	U	I	R	O	P	K	J	H	G	W	H
K	A	S	D	F	G	O	K	I	O	B	K	I	U	Y	T	R	E	W	T
O	B	U	T	C	H	E	R	T	L	I	O	K	L	A	B	E	R	A	E
S	D	O	H	I	E	I	O	A	Z	M	O	D	A	N	A	C	R	E	R
M	N	I	E	N	T	E	F	I	S	T	H	O	S	L	A	L	A	L	A
O	A	N	A	L	N	A	T	H	R	H	A	G	I	L	L	I	A	N	M
S	H	M	A	H	N	R	A	F	U	R	V	A	S	B	E	S	U	D	A
G	I	A	N	A	K	O	N	O	M	M	E	P	H	I	S	T	O	N	Z

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Το HALL OF FAME θα βρίσκεται κοντά σας τους μήνες Ιανουάριο, Απρίλιο, Ιούλιο και Οκτώβριο.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

ADVENTURE-RPGs

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

ZORK GRAND INQUISITOR

Το πρώτο μέρος μίας νέας τριλογίας της Activision βασισμένης στα θρυλικά Zorks δικαίωσε το θρύλο τους όντας ένα καταπληκτικό adventure. Τα εξαιρετικά -σουρεαλιστικά σε αρκετές τοποθεσίες- γραφικά σε συνδυασμό με το Z-Vision σύστημα χειρισμού που παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis και επέτρεπε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών βύθιζαν τον παίκτη σε έναν κόσμο γεμάτο χιούμορ, πλούσια δράση και πρωτότυπους γρίφους.

Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

QUEST FOR GLORY 5

Συνεχίζοντας την παράδοση των QFG Series, η Sierra εξέπληξε ευχάριστα τους fans της σειράς κυκλοφορώντας το τελευταίο, σύμφωνα με του ισχυρισμούς της, QFG adventure. Πρόκειται για ένα game που δικαιολογεί απόλυτα τη ρήση: "Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι". Το QFG 5 περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καθαρόαιμου Quest For Glory, όπως μάχες, συνωμοσίες, δύσκολα puzzles αλλά και επικό σενάριο. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για όλους τους φίλους των adventure games και όχι μόνο!

Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

DISKWORLD NOIR

Το αναρχικό χιούμορ του Terry Pratchet έκανε πάλι το θαύμα του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας επαναφέρει στην εποχή όπου ένα καλό adventure βασιζόταν στο επιτυχημένο σενάριό του. Χωρίς να υπολείπεται ιδιαίτερα στα γραφικά (βέβαια, τονίζουν με τον καλύτερο τρόπο το κωμικό της κατάστασης) και με ένα αξιοζήλευτο soundtrack να περιβάλλει μοναδικά την ατμόσφαιρα, το Diskworld Noir απεικονίζει με τον καλύτερο τρόπο τον ξακουστό δισκόκοσμο και το εξωφρενικό δημιούργημα του πολυαγαπημένου συγγραφέα.

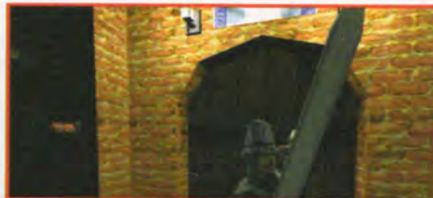
Παρουσίαση: Σεπτ. '99 **Βαθμολογία:** 96%

SYSTEM SHOCK 2

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του φανταστικού System Shock όχι μόνο δεν απογοήτευσε τους gamers, αλλά κατάφερε να επισκιάσει την επιτυχία του πρώτου μέρους, φτάνοντας να ανακηρυχθεί από πολλά έντυπα ως το κορυφαίο adventure/RPG του 1999 κι ένα από τα καλύτερα όλων των εποχών. Φανταστικό σενάριο, εκπληκτικά τρομακτικό περιβάλλον και μουσική τόσο υποβλητική, ώστε το παιχνίδι έπρεπε να παίζεται με όλα τα φώτα αναμμένα για να αποφευχθούν τα καρδιακά επεισόδια. Ενας μοναδικός τίτλος.

Παρουσίαση: Οκτ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

THIEF 2



Αξιος συνεχιστής του ονόματος που δημιούργησε το πρώτο Thief. Συνδυάζει με αρμονικό τρόπο στοιχεία adventure και action και προκαλεί τον παίκτη να ασχοληθεί μαζί του. Πολύ καλό σενάριο, φανταστική ατμόσφαιρα, μεγαλύτερη αληθοφάνεια και πολλοί γρίφοι συνθέτουν το παζλ ενός από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς που διανύουμε. Κερδίζει επάξια μια θέση στο Hall of Fame.

Παρουσίαση: 1η Μαρ. '00 **Βαθμολογία:** 92%

THE LONGEST JOURNEY



Ενα adventure που "ξυπνά" όλα τα στοιχεία των παλιών καλών παιχνιδιών του είδους και συνάμα ανταποκρίνεται στα δεδομένα και τις ανάγκες της εποχής του. Υποδύεστε την April Ryan, μία κοπέλα με μοναδικά χαρίσματα, και ξεκινάτε ένα μακρύ ταξίδι στους εκπληκτικούς κόσμους του παιχνιδιού. Ενα εξαιρετικό adventure.

Παρουσίαση: 15 Απρ. '00 **Βαθμολογία:** 96%

STRATEGY

X-COM 3: APOCALYPSE

Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που

καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

BROOD WAR
Το πολυαναμενόμενο expansion του Starcraft προκάλεσε πανικό στην κοινότητα των real time strategy gamers. Ο λόγος είναι πολύ απλός: Το Brood War αποτελεί μακράν το καλύτερο expansion που έχει κυκλοφορήσει για RTS game καθώς εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του προκατόχου του, ενώ στην ουσία αναβαθμίζει το παιχνίδι με νέες μονάδες και features στο interface. Δεν είναι τυχαίο που ακόμα και σήμερα το εν λόγω expansion χαρακτηρίζεται, μαζί με το Starcraft, ως το κορυφαίο strategy game όλων των εποχών!
Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 94%

AGE OF EMPIRES 2
Ηδη από τον πρώτο τίτλο της σειράς η Microsoft είχε δώσει δείγματα γραφής. Σε ένα δύσκολο είδος, όπως αυτό των real time strategies, το Age of Empires 2 βγαίνει αδιαμφισβήτητος νικητής. Ενα από τα αρτιότερα RTS όλων των εποχών και σαφώς ο καλύτερος τίτλος της Microsoft, το AoE 2 που κινείται χρονικά στο μεσαίωνα, αποδίδει την ιστορία όλων των μεγαλύτερων πολιτισμών της Ευρώπης και της Ασίας της εποχής εκείνης. Με τα καταπληκτικά γραφικά του και τα σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας πολύ "σφιχτοδεμένα" σεναριά του, θα κρατηθεί στην κορυφή για πολύ καιρό ακόμη.
Παρουσίαση: Νοέμ. '99 **Βαθμολογία:** 95%

STAR WARS: FORCE COMMANDER
Η LucasArts εισάγει μέσω αυτού του τίτλου το Star Wars στον κόσμο των RTS. Πρόκειται για μία πολύ καλή μεταφορά που φέρει εμφανώς



τα στοιχεία τόσο της εταιρίας όσο και του εν γένει κόσμου του Star Wars. Εκπληκτικά γραφικά και ατμόσφαιρα, άψογο gameplay και υψηλής ποιότητας ήχος είναι τα στοιχεία που κυριαρχούν. Οπως, μάλιστα, τονίζουν οι δημιουργοί του: "Το όνειρο έγινε πραγματικότητα" - και φαίνεται πως δεν έχουν άδικο.
Παρουσίαση: 1 Μαΐου '00 **Βαθμολογία:** 93%

RISK II
Ουσιαστικά μία βελτιωμένη έκδοση του πρώτου Risk. Εκτός από τα κατά πολύ καλύτερα γραφικά του, περιέχει νέα Game modes που

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή - Championship Manager

Ηρθε η ώρα να αναφερθούμε στη σειρά του καλύτερου ποδοσφαιρικού management παιχνιδιού, στο Championship Manager. Ενα παιχνίδι που αποκτά σε κάθε έκδοση περισσότερους φανατικούς φίλους και που και σήμερα είναι ένα από τα κορυφαία σε πωλήσεις παιχνίδια παγκοσμίως.

CHAMPIONSHIP MANAGER

Το πρώτο CM κυκλοφόρησε το 1992. Αρχικά, μάλιστα, είχε δημιουργηθεί σε Amstrad και εν συνεχεία μεταφέρθηκε σε άλλα υπολογιστικά συστήματα. Περιείχε μόνο το αγγλικό πρωτάθλημα και κύπελλο, ακριβές με-



ταγραφικό σύστημα και οκτώ διαφορετικές background εικόνες. Παρ' όλη την απλότητά του, άρχισε να αποκτά τους πρώτους φίλους του. Εκτοτε έβγαιναν κάθε τόσο updates, ενώ κυκλοφόρησε και μία έκδοση του παιχνιδιού με το ιταλικό πρωτάθλημα.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 & 97/98

Επειτα από κάποια χρόνια (το 1996) κυκλοφόρησε το δεύτερο μέρος της σειράς, με πολλά νέα στοιχεία. Ετσι, λοιπόν, ήταν διαθέσιμα στοιχεία και πολλά στατιστικά για περισσότερους από 400 παίκτες, φωτογραφίες όλων των αγγλικών γηπέδων, πλήρες αγωνιστικό ημερολόγιο, υποστήριξη για add-on με ξένα πρωταθλήματα (νομίζω πως βγήκαν 1-2 τέτοια), περισσότερες από 4 ώρες σχολιασμού αγώνα από τον Clive Tyldesley, ενώ για πρώτη φορά κάποιος παίκτης μπορούσε να αναλάβει τον έλεγχο μίας Εθνικής ομάδας (Αγγλία, Σκωτία, Ουαλία ή Ιρλανδία).
Εναν χρόνο αργότερα κυκλοφόρησε η έκδοση 97/98 του παιχνιδιού, η οποία αναφερόταν σε εκείνη την αγωνιστική περίοδο. Πέρα από αυτό, όμως, είχε και πολλές αλλαγές-



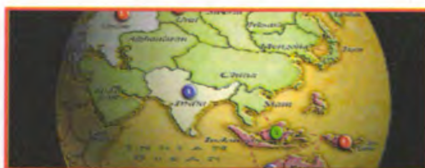
προσθήκες. Πλέον τα διαθέσιμα πρωταθλήματα ήταν 9 και οι πληροφορίες για τους παίκτες σωστά ενημερωμένες. Επιπλέον, μπορούσε κάποιος να "τρέξει" παράλληλα μέχρι και 3 πρωταθλήματα, ενώ με τη χρήση του ενσωματωμένου editor είχε τη δυνατότητα να αλλάξει τα στατιστικά που επιθυμούσε. Η παρούσα έκδοση, μάλιστα, σημείωσε ρεκόρ πωλήσεων στην Αγγλία - και όχι μόνο.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3 & 99/00

Το τρίτο μέρος της σειράς έφερε την επανάσταση στο χώρο, με συνολικά 15 πρωταθλήματα, μία database που περιελάμβανε περισσότερους από 25.000 παίκτες, managers και coaches, ομάδες αναπληρωματικών, ανανεωμένο interface, νέα engine, νέο σύστημα μεταγραφών και πολλές ακόμα νέες επιλογές, όπως η αποστολή scouters για ανεύρεση ταλέντων και η δημιουργία προπονητικών προγραμμάτων για τους παίκτες σας, με σκοπό τη βελτίωση των χαρακτηριστικών τους. Πλέον, ανάλογα με τη δύναμη του συστήματός σας, μπορείτε να παίξετε όσα πρωταθλήματα θέλετε. Η τελευταία έκδοση κυκλοφόρησε πριν από μερικούς μήνες. Περιέχει ένα επιπλέον πρωτάθλημα και μερικές μικροβελτιώσεις σε σχέση με τον προκάτοχό του. Η database διαθέτει 40.000 παίκτες και προπονητές, ενώ μαζί με τις Εθνικές ομάδες μπορείτε και ελέγχετε και τις αντίστοιχες των Ελπίδων. Τέλος, υπάρχουν νέες φωτογραφίες αλλά και in-match ήχοι (όχι μετάδοση). Μετά το καλοκαίρι αναμένεται η κυκλοφορία της νέας έκδοσης.



The Hall Of Fame



εκτινάσσουν το gameplay στα ύψη. Βασισμένο στο ομώνυμο επιτραπέζιο παιχνίδι, υπόσχεται να προσφέρει πολλές ευχάριστες ώρες σε εσάς και την παρέα σας. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να ξεδιπλώσετε τις στρατηγικές αρετές σας στον κόσμο του Risk II.

Παρουσίαση: 15 Μαΐου '00 **Βαθμολογία:** 87%

ACTION

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

RESIDENT EVIL 2

Το Resident Evil 2 αποτελεί σίγουρα ένα από τα αρτιότερα horror 3D arcades που κυκλοφορούν. Τούτο δεν οφείλεται μόνο στο "σκοτεινό" του σεναρίου και την υποβλητική ατμόσφαιρά του αλλά και στην τεχνολογική υποδομή του, η οποία εκτινάσσει το gameplay στα ύψη. Δεν χρειάζεται να αναφέρω ότι αν αρέσκεστε στα horror movies, το Resident Evil θα πρέπει να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του... εαυτού σας. Προσοχή, όμως, αν δεν διαθέτετε γερά νεύρα, δεν θα σας συνιστούσα να παίξετε το παιχνίδι βραδινή ώρα, καθώς η καρδιακή προσβολή καραδοκεί!

Παρουσίαση: Απρ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

TOMB RAIDER 4

Από ό,τι φαίνεται, αυτό το κορίτσι δεν θα μας αφήσει σε ησυχία (ευτυχώς). Ενώ με κάθε sequel που βγαίνει θεωρούμε ότι η ιστορία της Lara Croft φτάνει σε ένα τέλος, η Core Design μας αιφνιδιάζει κάθε φορά. Στο νέο sequel προστέθηκαν και οι περιπέτειες της μικρής Lara, ενώ το σενάριο πλέον έχει φτάσει σε υψηλό βαθμό ωριμότητας. Τα γραφικά και ο ήχος εξελίσσονται συνέχεια προς το καλύτερο και αν κρίνουμε από τα μηνύματα που μας στέλνετε, το άστρο της Lara Croft θα λάμπει για πολύ καιρό ακόμη.

Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 90%

QUAKE III ARENA

Αναμφίβολα ένα παιχνίδι με πολλούς φίλους, αν κρίνω και από τη συμμετοχή σας στο πρόσφατο Grand Prix. Εκπληκτικά γραφικά, έξοχη ατμόσφαιρα, άφθονοι εχθροί και δράση που



δεν θα σας αφήσει να εφησυχάσετε ούτε στιγμή. Μεγάλη είναι και η ποικιλία στα όπλα που θα έχετε στη διάθεσή σας. Ένα "must" για τους φίλους των action games.

Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 97%

SOLDIER OF FORTUNE



Παιχνίδι στο οποίο κυριαρχούν η καταιγιστική δράση και η άφθονη βία. Καλείστε να ταξιδέψετε σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Γης, σε καλοσχεδιασμένα περιβάλλοντα με εκπληκτικά γραφικά. Οι αποστολές σας είναι αρκετές και το οπλοστάσιό σας πλούσιο. Οι δε εχθροί σας ποικίλλουν από μέρος σε μέρος. Σίγουρα μία πολύ καλή επιλογή στο χώρο.

Παρουσίαση: 15 Μαΐου '00 **Βαθμολογία:** 90%

Το πάνθεον... των games

SIMULATION

FALCON 4.0

Αν το όνειρό σας πάντα ήταν να γίνετε πιλότος αλλά η σκληρή μοίρα σάς επιφύλαξε διαφορετική τύχη, το Falcon 4.0 σας προσφέρει την ευκαιρία της ζωής σας. Πιλοτάρετε ένα μαγνητικό από τη μεγάλη γκάμα αεροσκαφών που θα βρείτε στο παιχνίδι και νιώστε όλες τις συγκινήσεις ενός αληθινού... top ace πιλότου. Πέρα από την πλάκα, βέβαια, το Falcon μέχρι σήμερα αποτελεί έναν από τους ρεαλιστικότερους εξομοιωτές στο χώρο των flight simulators. Χρειάζεται όμως προσοχή στο γεγονός ότι ο χειρισμός ενός αεροσκάφους είναι πολύ διαφορετικός και πιο δύσκολος απ' ό,τι δείχνει στην αρχή. Σας ευχόμαστε ολόψυχα καλές καταρρίψεις!

Παρουσίαση: Μάρτ. '99 **Βαθμολογία:** 90%

FIFA 2000



Ο βασιλιάς των σπορ είναι εδώ, καλύτερος από ποτέ. Έξοχα γραφικά και απαράμιλλη κίνηση, εντυπωσιακός ήχος και πολλά πρωταθλήματα, μεταξύ των οποίων και το δικό μας, είναι οι βασικοί "παίκτες" της "ομάδας" του FIFA 2000. Όλες οι μεγάλες διασυλλογικές οργανώσεις είναι παρούσες, ενώ μία ομάδα περιμένει την καθοδήγησή σας για να φτάσει στην επιτυχία. Η απόλυτη εξομοίωση του ποδοσφαίρου.

Παρουσίαση: Δεκ. '99 **Βαθμολογία:** 95%

USAF

Κάθε φορά που η Jane's παρουσιάζει καινούριο τίτλο, έχει στο τσεπάκι την επιτυχία. Ποιος άλλωστε θα αρνηθεί ότι τα προϊόντα της δεν αποτελούν ό,τι πιο ρεαλιστικό στο χώρο των simulation games. Έτσι και με το USAF, η Jane's χτύπησε για ακόμη μία φορά το στόχο στο κέντρο. Το καταπληκτικό μοντέλο πτήσης, μαζί με τα ουκ ολίγα μοντέλα αεροπλάνων προς πτήση που προσφέρει (τους σπουδαιότερους τύπους της αμερικανικής Πολεμικής Αεροπορίας των 30 τελευταίων ετών), όπως και το πλήθος των διαφορετικών αποστολών (από αναχαιτίσεις, μέχρι υποστήριξη επίγειων δυνάμεων), κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για πολύ πολύ καιρό.

Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 92%

NBA LIVE 2000

Η Electronic Arts με τη σειρά NBA Live έχει απορροφήσει το μεγαλύτερο κομμάτι των fans του μπάσκετ και όχι άδικα. Κάθε φορά που βγαίνει ένας νέος τίτλος της σειράς, θέτει καινούρια standards για τους ανταγωνιστές, χωρίς κανένας μέχρι σήμερα να έχει καταφέρει να τα ξεπεράσει. Το NBA Live 2000 ανεβάζει ακόμη πιο ψηλά τον πήχυ με τις νέες κινήσεις, τα βελτιωμένα γραφικά, το ρεαλισμό του, το πλήθος των παικτών και των ομάδων (από το 1950 μέχρι σήμερα) και βέβαια τα ακόμη περισσότερα game modes που διαθέτει.

Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 92%

MICHELIN RALLY MASTERS



Ενα racing game που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα -μέχρι τώρα- και θέτει νέα standards στο χώρο. Τα γραφικά του είναι το κάτι άλλο και η οδήγηση των μοντέλων άψογη. Θα βρείτε πολλά μοντέλα αυτοκινήτων και άφθονους τρόπους παιξίματος τόσο σε Ssingle όσο και σε Multiplayer mode. Τα physics των μοντέλων είναι και αυτά, με τη σειρά τους, εκπληκτικά. Αν είστε φίλος των racing games, δεν πρέπει επ' ουδενί να λείπει από τη συλλογή σας.

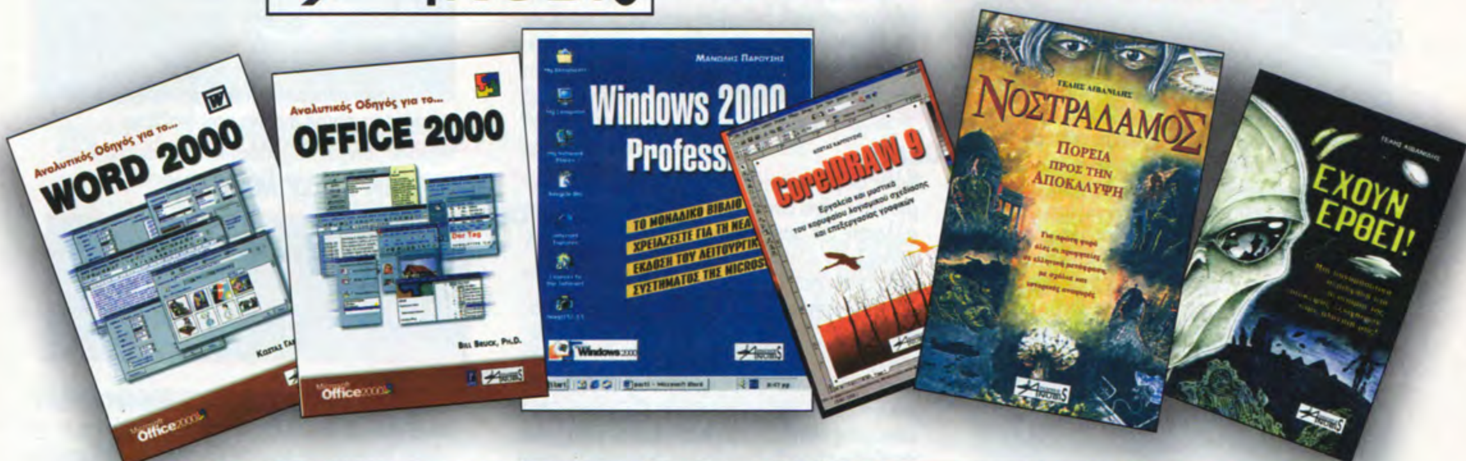
Παρουσίαση: 15 Μαΐου '00 **Βαθμολογία:** 93%

PC

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!



Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό


Τηλ.: 01-3801487, 3801761


Internet site: www.anubis.gr



Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:












ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Διαδίκτυο			
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Λειτουργικά Συστήματα			
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Προγραμματισμός			
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Total Annihilation: Kingdoms, USAF, F1 2000, Soulbringer, σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πιατουλάκης Ματθαίος
Τηλέφωνο: 0937-314781
E-mail: Napalm@x-treme.gr

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Liath και Cluedo Chronicles σε καλή κατάσταση και σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παϊρακταρίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: 5822565
E-mail: pair99@otenet.gr

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ τα Phantasmagoria II, Under a Killing Moon, Discworld II με άλλα adventures. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πέτρου Πάρης
Τηλέφωνο: 7703817
E-mail: petrou@idealcom.net

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games & programs σε πολύ χαμηλές τιμές. Ολες οι νέες κυκλοφορίες και συλλογές. Γίνονται και αντικαταβολές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χριστόπουλος Χρήστος
Τηλέφωνο: 0944-128574

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games γνήσια, όπως τα Panzer General 3D, Heroes of Might & Magic III, Darkstone, 3D Hunting Shark, Airborne Normandia, από 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Resident Evil, Hell-Fire, Need for Speed S.E, Mortal Kombat Trilogy και Destruction Derby II. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπαλατσούρας Γιώργος
Τηλέφωνο: 6004683

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium II 400MHz, 128MB RAM PC100, 2 floppy drives, SoundBlaster Live, Viper 550 16MB AGP, external modem 3COM, US Robotics 56Kbps, 6,4GB Quantum Fireball, 4,6GB Quantum Fireball, TV-Tuner Fly TV video, ηχεία Teac Power Max-1000, scanner HP 4100C (USB), εκτυπωτής H.P 1120C inkjet, οθόνη 17" Sony EST και φίλτρο. Τιμή 400.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασιλάκης Κώστας
Τηλέφωνο: (0235) 42131

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Intel Celeron 300MHz προς 11.000 δρχ., Microsoft mouse PS/2, τιμή 9.000 δρχ., CD-ROM Matrox 24x προς 10.000 δρχ., ηχεία 240W Arowana προς 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μωυσιάδης Χρήστος
Τηλέφωνο: 0937-714714, 0945-528425

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 200MMX, 32MB RAM, Socket7 mainboard, SoundBlaster 16, κάρτα Voodoo 2 16MB, 2,1 HD, κάρτα ATI 2MB, ηχεία 2x80W, CD Philips 24x, Tower, Windows 98, προς 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρης
Τηλέφωνο: 0945-043323

ΠΩΛΕΙΤΑΙ επεξεργαστής Intel Celeron 433 PPGA, 3 μηνών. Τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977-826502

ΠΩΛΕΙΤΑΙ DVD Drive Hitachi GD-2500 6x32x. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Συμεωνίδης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: (0461) 32200

ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής Intel Pentium III στα 450MHz, 128MB RAM, HD 6.4GB, κάρτα οθόνης Voodoo 3, κάρτα ήχου SoundBlaster 128, CD-ROM 40x, Win 98, παιχνίδια. Τιμή 470.000 συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης
Τηλέφωνο: 6399509

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CD-RW YAMAHA 8424S σε άριστη κατάσταση και με αναβαθμισμένο firmware. Συμπεριλαμβάνονται καλώδιο SCSI, καλώδιο σύνδεσης με κάρτα ήχου, εγχειρίδιο χρήσης, βίδες στήριξης. ΔΩΡΟ ΤΟ CD-ROM CREATIVE 48x μαζί με καλώδιο EIDE, δισκέτα με drivers για DOS/WIN 3.1x και το γνήσιο παιχνίδι Need For Speed 4: High Stakes. Επίσης, δίνεται δώρο CD-Writing software της επιλογής σας. Τιμή για όλα τα παραπάνω: 90.000 δρχ. Επίσης, προαιρετικά με επιπλέον 10.000 δρχ. παίρνετε και την κορυφαία κάρτα SCSI Adaptec AHA-2904. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στάθης
Τηλέφωνο: 0945-079659
E-mail: efstathiosp@hotmail.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Nintendo 64 με ένα τηλεχειριστήριο και τα παιχνίδια Mortal Kombat 4, Turok 2, Mario 64 αμεταχείριστα μόνο 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λένας Σωτήρης
Τηλέφωνο: (0665) 24429

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΗΛΙΚΙΑ..........

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PCmaster CD-ROM

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.......... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.......... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ στα όπλα

Γ.Δ. ΚΟΜΙΩΤΗΣ









Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ
Presario 1800
Intel® Pentium® III 500 MHz
15" TFT X.C.A.
64 MB RAM up to 160 MB
12 GB H.D.D. - Ethernet
V-90 Fax Modem 56K
DVD ROM 6X Standard / USB Exit

985.000
ή **115.000** x 12 Μήνες*



TOSHIBA
Satelite 2140 CDS
ADM K6-2 450 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disk Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax Modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

399.000
ή **46.500** x 12 Μήνες*



MITAC
Minote 6133s
Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 6.4 GB+20.000

565.000
ή **66.000** x 12 Μήνες*





EXPERT Professional
Intel® Pentium® III Processor 600 MHz FCPGA
Motherboard με Intel® BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB / 8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
17" (1280x1024) Color Monitor / 128 bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

299.000
ή **37.500** x 12 Μήνες*





EXPERT Plus
Intel® Celeron™ Processor 466 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card / Modem 56k int
Keyboard & Mouse

199.000
ή **24.500** x 12 Μήνες*





EXPERT Professional
Intel® Pentium® III Processor 550 MHz FCPGA
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive / 8MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600x1280) / 56k V-90 Fax-Modem
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

279.000
ή **35.900** x 12 Μήνες*



Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ
•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ: 8986321-3
ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00



ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ